

Le magazine des jeux de rôles

backstab

ZONE CRITIQUE

Les quarante nouveautés du mois

DOSSIER : LE RÊVE

Conseils, aides de jeu, imaginaire collectif, rêves prémonitoires & Co

100 % JEUX

Vampire, Londres by Night
Campagne sur Vendar IV : **Space Hulk**
Shaan : conclusion du Cycle d'Odéa

• **INTERVIEWS** : Justin Achilli / Derek Percy
• **SCÉNARS** : L'Appel de Cthulhu / L5A / Star Wars / D&D3 / Gilde El Dorado

N°27 Février 2001 - Mensuel - 25 Francs

M 6485 - 27 - 25,00 F



PROPHECY

TOUS LES DRAGONS
NE DORMENT PAS
SUR LEUR TRÉSOR



PROPHECY



Pour vous inscrire sur la mailing-list Prophecy : www.onelist.com/community/prophecy_fr

En couverture



Page 33

Quelques scénars de rêve



Page 74

Pour la gloire de l'Empereur !



page 66

Big Ben dans la pénombre



page 79

L5R fait peau neuve

Magazine

Sommaire

Tournez la page, puis revenez en arrière 4

Édito et courrier

Avec notre pin-up, toujours plus dévêtue 6

News

Pur jus JDR ce mois-ci, previews & Co 8

Interview

Justin Achilli, Mister Vampire 16

Derek Percy et Bloodlust en anglais 17

Monsieur Şalade

Mr Şalade travaille aussi aux Cahiers du Cinéma 18

Trouver Objet Caché

Tu vas les lire ces bouquins ! 20

100% Jeu

Le Rêve

L'infini en quelques secondes 23

Pour la petite histoire : quelques faits sur le rêve 28

La petite boutique de l'horreur 30

Scénarios

L'Appel de Cthulhu, conclusion de Tempus Mortis 33

L5A, suite de la campagne de Croc 39

Star Wars, les origines du X-Wing 43

D&D 3, prisonniers des rêves 49

Guilde 2, tout ça à cause d'un lutin 55

Aides de jeu

Shaan, en exclu la conclusion du Cycle d'Odéa 61

Vampire, dans le fog : Londres by Night 66

Parabellum

Une campagne Space Hulk qui dépotte 74

Critiques

Jeux de rôles

À boire et à manger 79

Plateaux, cartes, figurines...

Nains vs Tyranides, va falloir choisir son camp 91

Jeux Vidéo

Devenez un assassin 92

Divers

Dork Tower 65

Entre nous 94

Abonnement 27

Anciens numéros 32

SHADOWRUN®



Une complète refonte du Guide de Seattle, ville emblématique de l'univers de Shadowrun : l'évolution de la ville de 2050 à 2060, des idées de scénarios, des situations et des ambiances directement exploitables en termes de jeu.



Shadowrun® est une marque déposée de FASA Corporation. Copyright © 2000 FASA Corporation. Tous droits réservés.

A paraître en 2001 :

Corporate Download - Magic in the Shadows - Cannon Companion - Man & Machine : Cyberware

BON DE COMMANDE

Je souhaite recevoir :

- Shadowrun 3^e édition.....249,00 F
- Écran SR + Les Métacréatures..... 80,00 F
- Premier Run.....109,00 F
- Tir na Nog.....215,00 F
- SEATTLE 2060.....189,00 F
- Total.....

Ci-joint mon règlement de F. (franco de port) à l'ordre de Jeux Descartes, 1, rue du Colonel Pierre Avia - 75503 Paris cedex 15

Nom.....
 Prénom.....
 Adresse.....
 Code postal..... Ville.....



Offre valable pour la France métropolitaine uniquement

Infos & nouveautés en temps réel : www.descartes-editeur.com



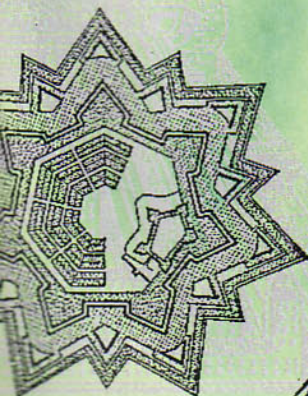
Edito

On peut toujours rêver !

Un des rêves de la rédaction, ce serait d'avoir plus de courrier, pour mieux cerner votre perception de Backstab et vos attentes... Un autre rêve serait de travailler entourés de nymphes nues, mais c'est hors de propos ici. Votre rêve à vous, c'est de trouver un dossier sur les châteaux forts dans nos pages : c'est pas moi qui le dis, mais nos enquêtes-lecteurs. Alors je vous propose un marché : vous faites l'effort de griffouiller une missive, et on vous mitonne un bon gros dossier sur les forteresses pour le numéro de mars. Dealé ? Entre les sarcasmes épistolaires de Ben et le chantage affectif, on va bien finir par la remplir, cette boîte aux lettres...

Patrick Renault

a l e k s i





Mais si, il peut faire des efforts.

Il peut même être très pédagogue Ben, quand il veut. Faut qu'il ait envie, c'est sûr... Tenez là, par exemple, la lettre du débutant qui trouve pas de meneur de jeu, il a râlé mais il a écrit une réponse. Bon c'est vrai : il a bavé sur le clavier du PC et on entendait ses dents grincer dans tous les bureaux de la rédaction... mais il a répondu.

Cher Backstab, cher Ben

Je me permets de t'écrire pour que l'expert que tu es puisse éclairer un peu le néophyte que je suis. Tout d'abord, je souhaite te féliciter pour le journal, bien que je n'y comprenne pas grand chose, mais je suis sûr qu'en insistant (c'est comme les maths) ça finira par rentrer. Bon venons en au fait : j'ai eu l'occasion de jouer quelques fois avec des amis et, pour ce faire, nous avions convié une de nos connaissances qui se prétendait être un habitué et qui se proposait de mener la partie. En l'occurrence, il s'est avéré que bien que la partie se déroula correctement je l'ai soupçonné de ne pas être un super for-tiche, si tu vois ce que je veux dire. Ça n'en finissait pas, plus personne ne parlait, il a fini par nous traiter de nullards, de pauvres idiots, infoutus d'avoir une idée, à ramasser ses affaires et s'est enfui sans demander son reste.

Après une grande discussion nous avons malgré tout décidé de rejouer moi et mes amis, mais avant tout nous avons élaborer un plan pour que l'on ne se fasse pas avoir dorénavant, d'où mon récent intérêt pour votre journal.

Et voilà, tu sais tout, j'ai donc quelques questions à te poser qui, je suis sûr, ne resteront pas sans réponses :

- sur quels critères peu-t-on juger un meneur de jeu ?

- y a-t-il des manuels pour apprendre à devenir meneur de jeu (je pense que ça doit pas être sorcier).

- et enfin, si l'on ne dispose pas de meneur, où peut on en trouver (doit bien y avoir des clubs où on peut en louer un pour la soirée).

D'avance merci de me répondre, te souhaitant bonne continuation et encore bravo pour le journal.

Gaël (04)

Cher toi,

J'aime pas les questions compliquées. Mais ce mois-ci, j'avais pas l'choix. C'était ta lettre ou la porte. Le népotisme a ses entrées partout, et je suis poli. Bref, j'ai longuement hésité, puis j'ai pris ta lettre et j'ai filé un coup d'latte dans la porte. C'est toujours pour ma gueule les questions chiantes ! Les autres se tapent les interviews-cok-tails avec des stars et moi je dois expliquer comment on devient un bon meneur de jeu en deux paragraphes... lourd. Je vais faire simple, mais t'as quand même intérêt à suivre parce que je ne vais pas répéter (ou alors il faudra que tu relises).

N'importe qui peut devenir meneur de jeu, il suffit d'un jeu et de vouloir devenir meneur. Un jeu, c'est facile. Tu vas dans un magasin, hop !, tu prends un jeu, hop !, tu t'casses. Hep ! Hep ! T'as pas payé, voleur ! Tu retournes dans le magasin, tu payes, tu dis merci au monsieur et ensuite tu t'casses. Tu t'crois où ?

Vouloir devenir meneur, c'est déjà plus difficile. Déjà il faut vouloir. Là, deux possibilités : ou tu veux ou tu veux pas. Si tu veux c'est cool, tu peux aller jouer mais enfile tes mouffes pour pas attraper froid. Si tu veux pas, demande à quelqu'un d'autre en disant bien s'il-te-plait, tu t'apercevas qu'ils ne sont pas tous méchants. Ensuite, il faut maîtriser. Là 785 832 possibilités recensées à ce jour, toutes plus ou moins farfelues à l'exception de la 324 132ème, la mienne. Tu peux passer quand tu veux à la maison pour que je t'explique. Je te préviens, au début, ça pique un peu aux yeux.

Voilà. J'espère que c'est plus clair. Maintenant rentre chez toi, il est tard et tu vas rater Derrick.

Illustration :
Éric Hérenguel

Ben



Visuel de couverture :
Seattle 2060

Aimablement fourni par Jeux Descartes



Rédaction

backstab

29-31, rue Chaptal

75009 Paris, France

E-Mail : backstab-mag@wanadoo.fr

Rédacteur en chef : Patrick Renault

Secrétaire de rédaction : Raphaël Mournat

Relecture et corrections :

Cédric Magot, Raphaël Mournat, Gaël Oïzel, Patrick Renault,

Léonidas Vesperini.

Rédacteurs : Benoît Athnost, Guillaume Baglan, Gregory Bouet, Igal Chelly,

Benoît Clerc, Olivier Collin, GROC, Michaël Croitoriu, Junior, Cédric Magot,

Raphaël Mournat, Gaël Oïzel, Monsieur Salade, Cyril Pasteau,

Geoffrey Picard, Johan Scipion,

Thomas, Léonidas Vesperini, Pierre-Alexandre Vigor et 7.7.

Illustrations : Virginie Augustin, Bertrand Bès, Sébastien Bernies,

Aleksi Briçot, Grrr, Éric Hérenguel, John Kowalic,

Emmanuel Michalak, Anne Rouvin, Damien Vandertraeten.

Remerciements : un grand merci à Ben (pour ses conseils), Benoît (pour son investissement dans le mag), Bertrand (pour avoir appris à coloriser sous Photoshop en quelques jours), Croc (pour cette discussion en revenant sur Paris), Derek (pour m'avoir fait découvrir Groove Armada), Gazboy (tu sais pourquoi), Jeff (pour ses conseils), Michaël (pour son soutien), Gaël Oïzel (pour sa gentillesse et son professionnalisme), P.A. (pour la blague du 63), Guillaume et Jean de Backham (pour la visite et les halitus sur le book Ragnarok), le Hobo's Social club (pour Raph). Désolé pour les oublis à cause du speed : le coursier qui doit emmener les CD chez l'imprimeur est déjà là...

Des remerciements plus officiels enfin, à Valérie Lahanque de Jeux Descartes pour le visuel de couverture, Justin Achilli et Derek Peary pour les interviews.

Mea Culpa zouhou ! pour la première fois on a pas de mea culpa à faire ! Champagne !

Production

backstab

29-31, rue Chaptal, 75009 Paris, France

E-Mail : halloween.lotus@wanadoo.fr

Directeur de la Publication : Guillaume Gille-Naves

Abonnements, V.P.C. : Nathalie Dumont

Maquette : Halloween Concept, Sévain Pilet, Guillaume Gille-Naves,

Igal Chelly, Francis Dollez et Bertrand Bès.

Impression : ValPrint (UE)

Publicité / Advertising

Modules / Classified

Chef de publicité : Boris Vaylet

Tél : +33 (0)1 55 31 98 00

Fax : +33 (0)1 55 31 98 02

Backstab est édité par EG, Publications, SARL de Presse au

capital de 2.000 francs. RC : Versailles B 409 214 772 .

Siège social : 29/31 rue Chaptal 75009 PARIS

Gérant : Guillaume Gille-Naves.

Dépôt légal : à parution

ISSN : 1276-9436

Commission paritaire : 77-510

Diffusion : NMPP

Abonnements 12 numéros - France métropolitaine :

250 francs, étranger : 300 FF

Copies et traductions, même partielles de nos textes et documents interdites sans autorisation. L'emprunt de textes, photos et documents non sollicités implique l'acceptation par leur auteur de leur libre publication dans le journal. Documents non retournés.

Si vous voulez écrire dans Backstab,

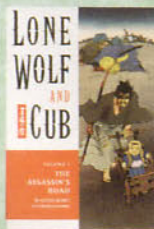
envoyez-nous vos scénarios à l'adresse suivante : halloween.lotus@wanadoo.fr
(format : 26 000 signes, enregistrés en rtf). Et pour nous écrire :

- Backstab, 29-31 rue Chaptal 75009 Paris

- Ou par le net : backstab@egroups.fr

Rumeurs

- Sorcellerie, la traduction française de Witchcraft va sortir, un jour, peut-être, bientôt si tout va bien, demain avec de la chance, ou pas. (80%)
- Le retour du bon vieux Casus est annoncé ! En avril changement de cap pour notre confrère : retour au format standard, cahier-scénarios à l'intérieur, plus de JDR... La nouvelle ancienne formule ? (78%)
- Mais avec la même maquette. (90%)
- Et le même ton rédactionnel. (99%)
- Fasa est mort mais les deux gammes les plus porteuses, Shadowrun et Battletech, seraient d'ores et déjà reprises par Wiz'Kids, l'éditeur de Mage Knight. (78%)
- OK, d'accord, c'est pas un hasard. Le PDG de Wiz'Kids serait le fils de l'ex-big-boss de FASA. (99%)
- Le prochain supplément Polaris d'Halloween Concept, La Ligue Rouge, sortirait le 1er avril. La meilleure façon de renouer avec les poissons. (25%)
- Bureaux de Rakham, 1998 : "Ragnarok sort dans deux mois" (12%)
- Bureaux de Rakham, 1999 : "Ragnarok sort dans deux mois" (37%)
- Bureaux de Rakham, 2000 : "Ragnarok sort dans deux mois" (56%)
- Bureaux de Rakham, 2001 : "Ragnarok sort dans deux mois" (99%)
- La version française de D&D sort le mois prochain, comme prévu. Et même qu'i' aura pas un bug dedans, qu'i' sera pas cher et que comme t'aime pas l'english tu vas l'acheter. (36%)
- Cette année Backtab ne se trompera pas et fera en avril un report du salon du JDR et de la maquette. Et non pas du Mondial de la maquette. S'usez-les. (123%)
- Dans deux mois sort Shain Tull, JDR de SF pour débutants édité par Nestiveqnen, qui aura la particularité d'être en format poche et d'être distribué en réseau grand public. (88%)



On a rarement vu...

... un mois aussi riche en actu. En plus des parutions attendues dans les gammes régulières et de la déferlante D20, les éditeurs semblent bien décidés à prouver que le marché du JDR reprend de la vigueur. Du coup, l'enthousiasme aidant, les langues se délient et des infos circulent enfin sur quelques projets bien intéressants : Dying Earth chez Pelgrane Press, Rune chez Atlas Games, ou Godlike chez Pagan Publishing... D'un autre côté, Wizards ralentit son activité, Dune D20 est annulé et, c'est confirmé, Fasa arrête ses activités. L'année à venir va être riche en événements, pour le meilleur ou pour le pire !

Godlike !



Le prochain JDR de Pagan Publishing avance : ça s'appellera *Godlike* et il s'agit d'un jeu sombre sur les super-héros Golden Age. En 1936, durant la cérémonie d'ouverture des Jeux Olympiques, un inconnu vole à travers le ciel, permettant à Hitler de proclamer la venue d'*Urbemensch* à l'image de ce surhomme, pour qui-

der l'Allemagne. Il faudra attendre 1938 pour qu'un de ces "Talents" apparaisse aussi au sein des forces alliées. Sujet difficile et vision pessimiste des super-héros, sur fond de guerre et d'eugénisme, le tout mené par Denis Detwiller au background (*Delta Green*) et Greg Stoltze au système de jeu (*Unknown Armies*). Un JDR qui s'annonce d'ores et déjà comme surprenant...



Meneur en panne d'inspiration

Vous êtes meneur de *Sengoku* ou de *L5A* mais votre cerveau n'arrive plus à suivre l'insatiable appétit de vos joueurs en matière de scénarios. Qu'à cela ne tienne, vous pouvez toujours vous rabattre sur les comics. Le meilleur d'entre eux est certainement *Usagi Yojimbo* (éd. Dark Horse Comics). Cette série signée Stan Sakai relate les aventures d'un bretteur d'exception dans un Japon médiéval alternatif (la population y est composée exclusivement d'animaux). Sous le format *paperback* (200 pages pour 135 Francs), *Usagi Yojimbo* compile à chaque nouveau volume cinq à six histoires complètes qui alternent humour, honneur et drame.

Toujours chez Dark Horse Comics, Kazuo Koike et Goseki Kojima racontent l'histoire d'un assassin qui erre à travers le Japon médiéval, accompagné d'un enfant en bas âge qu'il trimbale dans un petit chariot. Cette superbe adaptation de la série mythique *Baby Cart* s'intitule *Lone Wolf and Cub*, un must qui compte déjà trois volumes en petit format (300 pages pour 90 Francs). En bref, deux sources inépuisables d'aventures pour alimenter vos parties.



Coming soon

Après le *Player's Guide L5R*, paru ce mois-ci et critiqué dans nos colonnes, le *Game Master Guide L5R* devrait arriver dans les boutiques sous peu. Au programme, tout ce qu'il vous faut savoir sur le monde de Rokugan et des conseils pour vous aider à

maîtriser. Le matériel paru précédemment dans le guide des *Shadowlands*, le *Game Master's Survival Guide* et *Walking the Way* pour la première édition, est directement inclus dans cette nouvelle mouture. Bilan dans nos pages le mois prochain.

Combien de XP pour mon voisin de gauche ?

Autre projet JDR en cours de réalisation, édité par Atlas Games, *Rune* est l'adaptation papier du jeu vidéo éponyme. Pour une fois que la transformation se fait dans ce sens ! La sortie est prévue pour mars et ce JDR vous propose un monde à l'ambiance nordique, avec Vikings, landes enneigées, violence et tout le tralala. Le système est des plus simples et rappelle le moteur de *Scales* : une valeur chiffrée (caractéristique, compétence ou don) variant de -3 à +3 est ajoutée à un D10 pour résoudre les actions. Et bien sûr, le total doit être supérieur à un score dépendant du niveau de difficulté de l'action tentée. Les



"dons", qui sont des pouvoirs accordés par les dieux, fonctionnent quant à eux comme de bons vieux *feats*. Mais l'originalité annoncée de *Rune* repose plus sur les finalités du jeu que sur son monde ou son système. Il est en effet prévu que des points de victoire soient attribués aux PJ à la fin de chaque scénario ou campagne, afin de déterminer un vainqueur. Cette notion de compétition, qui prend toute sa dimension dans le projet d'organiser des tournois ou des ligues, pourrait déboucher sur le meilleur (dans la veine de *Pantheon*) comme sur le pire (c'est-à-dire par un massacre entre PJ à la *Paranoïa*). Verdict le mois prochain. *Preview Kit* téléchargeable au :



● www.atlas-games.com

Top 10

Après avoir édité le *Promethea* d'Alan Moore en v.f., Semic continue sur sa lancée en nous offrant ce mois-ci une v.f. de **TOP 10**, du même auteur. Une fois de plus un choix courageux de l'éditeur qui s'autorise à traduire des comics adultes.



TOP 10 et ses scénarios en béton vous plongeront dans l'univers de Néopolis, une ville où les supers-héros pullulent à tous les coins de rues. Vous y découvrirez la vie quotidienne du commissariat de quartier du sergent César, l'homme-chien-bionique, dans une atmosphère proche d'un *Hill Street Blues* survolté, futuro-psychedélique. C'est intelligent et blindé d'idées. Pour les fans de *Berlin XVIII...* et tous les autres. Incontournable, et pour 59 Francs seulement.

Des savants fous en pagaille...

Vous jouez un savant fou et vous en avez assez de vous faire écraser le melon sur la tête par le reste du gang parce que vous dégainez moins vite ? Alors le supplément en v.o. pour *Deadlands* intitulé *The Collegium* (Pinnacle Entertainment, 160 Francs), est pour vous. Bien plus qu'un *Smith & Robbard 2*, il vous fera découvrir (pour



ceux qui ne jouent pas au jeu de cartes *Doomtown*) un groupement de savants aux méthodes pour le moins vindicatives. Pour vous dire, ces gens sont tellement novateurs qu'un certain Hellstromme s'intéresse à eux. Un supplément à faire approuver par le Marshall et à accompagner de *Rain o'Terror* (le scénario qui lui est lié).

Le livre noir du capitalisme n'est pas écrit

J'ai toujours voulu être riche et puissant. Sauf que je suis rien qu'un pauvre type, comme la majorité d'entre-vous d'ailleurs, faites pas les malins. Alors, avec des millions d'autres pauvres types comme moi, comme vous, je me fabrique une vie de rêve dans un monde qui n'existe pas : l'Internet. Je suis riche et puissant, mais dans mes rêves seulement. Imaginons que je veuille savoir ce que ça fait d'être Jean-Marie Messier pour de faux, hop !, sans vergogne et pour une somme modique, je m'abonne à *StarPeace*. Facile. J'ai 100 millions de pétablocks devant moi, je m'installe dans une ville, je regarde un peu les différents marchés,

j'achète, je construis, je vends, je me présente aux élections, j'écrase crânement les fâcheux qui osent contester ma suprématie, la vie. Le train-train quotidien de tout un chacun. Le problème c'est que quand je dors, les salauds de chez Mickey en face continuent à jouer. Ils grignotent sournoisement mes parts de marché. Alors je ne dors plus. Je suis vraiment rien qu'un pauvre type.

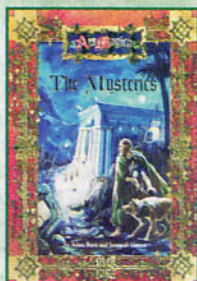


● starpeacehq.com

* Le patron de Vivendi, incultes.

Les mystères d'Ars Magica

Vous jouez encore à *Ars Magica* ? Nous non plus, surtout depuis qu'on sait que la réalité peut changer sous l'effet d'un simple clin d'oeil, avec un carambar collé sous la langue. Pourquoi s'emmerder alors à rester des jours devant un Athanon, à faire sa popote alchimique ? *The Mysteries* cherche à nous convaincre que c'est pourtant la meilleure façon de pratiquer la magie, et nous n'allons pas les contrarier car les sorties d'*Ars Magica* résultent elles-mêmes d'un long processus alchimique. Très long, même. Environ 160 balles.



Los Angeles 2035 !

Amateurs de JDR policiers, le mois d'avril va vous combler car un nouveau jeu va sortir, intitulé *Los Angeles 2035*. Il s'agit d'un jeu policier dans lequel les joueurs incarnent des flics mutants dans une société violente. L'ensemble du système fonctionnera avec un simple D20, mais proposera deux options l'une simulationniste, l'autre beaucoup plus fun. Ce JDR français sera édité par Camazo Éditions en association avec A.L.O.D.E.J.E.S.

(édite le fanzine *Tumultes et Trahisons*). Ceux qui sont pressés peuvent faire un petit tour sur le net en se rendant à l'adresse suivante :

🌐 losangeles2035.multimania.com/



Los Angeles 2035

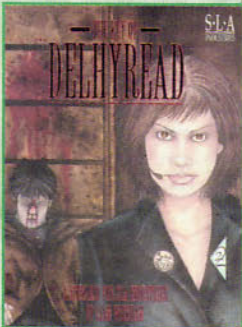
Les Flics Policiers dans un Futur proche

Idée originale, création du monde : Samuel Zinatti
Règles : Gilles-Jean Miel
Rédaction : Samuel Zinatti & Gilles-Jean Miel
Illustration : Alain Caron

The Key of Delhyread

Enfin ! Voici donc le premier supplément pour la nouvelle édition de *SLA Industries*. Ce scénario vous permettra de découvrir certains des rouages les plus ignobles de cet univers. Vos personnages auront à résoudre une affaire apparemment simple, mais qui menacera rapidement de mettre un terme à leur courte carrière d'agents. Sombre à souhait, ce scénario devrait rendre vos joueurs paranoïaques au possible.

Un bon début, qui laisse espérer beaucoup de la suite de cette nouvelle gamme. Édité par Hogshead Publishing, environ 70 ronds.



Cugel dans ta face !

Un nouvel éditeur anglais, Pelgrane Press, se lance dans la publication d'un JDR sur l'univers de Jack Vance, tiré de la nouvelle *Dying Earth* et de la saga de Cugel. Un monde exotique et mélancolique, fait de beauté et de décadence. Les premières illustrations sont plutôt aguichantes et le fait que le *game-designer* le plus en vogue du moment, Robin D. Laws (*Over the Edge, Feng Shui, Hero Wars*), compte au nombre des auteurs (avec John M. Sneed) est prometteur. Le système est d'ailleurs simple et original. Les personnages sont créés à partir d'un système de points, répartis entre plusieurs *Abilities* qui sont autant des données techniques que des éléments définissant une person-

nalité. La résolution des actions est des plus simples : on jette 1D6, de 1 à 3 c'est raté, de 4 à 6 c'est réussi. Mais on peut relancer le dé autant de fois dans une par-



tie que la valeur de l'*Abilité* concernée. Voilà qui va obliger à faire des choix. L'écriture du jeu vient de commencer et il faudra encore patienter quelques mois avant de voir le bébé, mais les plus curieux peuvent télécharger un *Quick-Start Rules* à partir du net :

🌐 www.dyingearth.com

La voix de Gaïa rage

L'écran et le *Storyteller's Companion* emballés sous une déjection du Ver, voilà la queue de comète de la nouvelle édition de *Werewolf 3*. Bon, pour l'illustration de l'écran on va se montrer consensuel : c'est vraiment mauvais. Ça doit être pour profiter de l'effet du film *Donj*, sûrement ; avec un peu de chance, en montrant ce gros bout de carton à la caissière, vous pourrez peut-être voir gratos le film. Quant au livret qui l'accompagne, il nous file des petits bouts de rien sur un peu tout : les Caerns, les autres Sha-

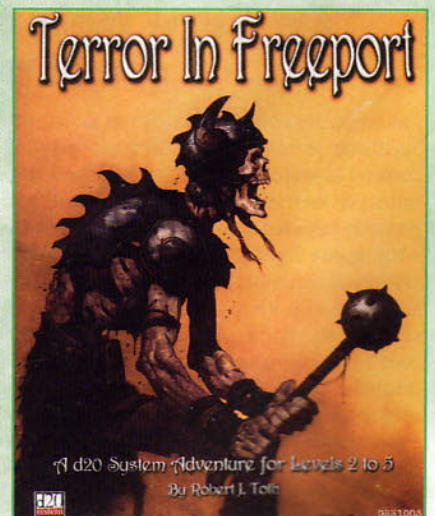
pechangers, une chronologie d'une page... et on apprend enfin les secrets des Stargazers. Ils sont partis parce qu'ils étaient vexés ! C'est la misère, comme dit Benoît...



Et zou, encore une belle couv' de Brom !

Pour ceux qui n'auraient pas suivi, Freeport est une cité portuaire, que vous pourrez facilement replacer dans n'importe quel univers med-fan, autour de laquelle Green Ronin développe une campagne D20 System. Après une ouverture assez linéaire (*Mort à Freeport* - Cf. *Backstab* n°26) au cours de laquelle les PJ ont découvert l'existence d'un peuple serpent, leur employeur revient vers eux avec une nouvelle affaire dans ce scénario. Le vol de plusieurs documents les met sur la piste d'un notable chargé par le Seigneur des Mers de nettoyer le temple abandonné par le peuple serpent. Les efforts déployés par ce dernier sont pour le moins étonnants, à tel point que nos héros s'interrogeront rapidement sur l'éventuelle infiltration de l'élite "freeportienne" par le peuple honni. Une intrigue pleine de rebondissements au cours de laquelle les PJ localiseront un nouveau temple dédié au dieu serpent et commenceront à voir

plus clair à propos de la "Folie de Milton". Édité par Green Ronin Publishing, pour 70 balles.



Pas glop, pas glop

On vous avait déjà annoncé le départ d'Adkinson de Wizards of the Coasts, et les licenciements de masse opérés dans la société. La question était donc de savoir si tout ce remue-ménage allait avoir des répercussions sur la politique éditoriale de la boîte. Et bien on dirait que oui, et c'est plutôt inquiétant : les responsables de Wizards ont déjà fait savoir que leurs efforts se concentreraient sur les gammes les plus emblématiques (comprenez juteuses, ou \$uper-rentable\$), à savoir *D&D 3* et *Star Wars D20*. Pour le reste, on verra quand on aura le temps : *Call of*

Cthulhu D20 est reporté à 2002, rien que ça, et la réédition en D20 du *Dune* de Last Unicorn Games est tout simplement... annulée ! Du coup, ça fait que l'exemplaire de *Dune* de Mike est passé du statut de collector à celui très prisé de méta-collector. Le côté moins fun de la chose, c'est que ça signifie que Wizards, leader du marché qui a les moyens de re-dynamiser le JDR, semble devenir très frileux. Pas bon signe tout ça.



Trop facile



J'aime la simplicité. C'est parce que j'aime quand je comprends vite. C'est pour ça que j'aime bien les Américains, parce que ce sont des gens simples, alors je les comprends vite. L'autre jour par exemple je parlais de *Legends of Might and Magic (LOMM)* avec un gars de chez 3DO en face et j'ai tout compris. Les finger dans mon noose. Après je peux le répéter quand je veux. Maintenant tiens. *LOMM* est un jeu d'action multi-joueurs dans l'univers médiéval-

fantastique toc de la saga des *Might and Magic*. Y'a pas d'histoire, c'est juste un *Quake-Counter-Strike-laike* avec des magiciens, des clercs et des guerriers. Ah si ! Y'avait un machin compliqué sur l'expérience pour courir plus vite et esquiver les boules de feu mais j'ai oublié. Voilà. Trop facile j'veus dit. Même que je gagne de l'argent pour faire ça. Une honte. Ça sort genre avril-mai-juin-juillet 2001, voire plus tard. En attendant :

3DO.com.



Invasion of Theed



Cette boîte d'initiation contient ce qu'il faut (persos prêtirés, dés, etc) pour permettre au correspondant anglais de votre petit frère d'appréhender en douceur les règles de *Star Wars D20*. En fait de JDR, il s'agira surtout pour lui de déplacer le pion de son padawan sur les champs de bataille. Un début sympa, qui suit la trame de l'Épisode 1. Chez WotC, contre une pile de 120 pièces de 1 Franc.

Il revient, et on n'est pas content

In Nomine, la nouvelle version *hard-b a c k* américaine de *INS/IMV* est parue et on peut désormais, après plusieurs années de bons et loyaux services, faire table rase de tous les préjugés et se rendre compte qu'elle possède une vraie personnalité. Ce n'est pas *INS/IMV* en anglais. C'est un jeu différent. À vous de juger...



UN RÉSEAU DE SPÉCIALISTES À VOTRE SERVICE

PARIS

- 75005 PARIS - **JEUX DESCARTES**, 52, rue des Écoles - Tél. 01 43 26 79 83
- 75015 PARIS - **JEUX DESCARTES**, 39, boulevard Pasteur - Tél. 01 47 34 25 14
- 75017 PARIS - **JEUX DESCARTES**, 6, rue Meissonnier - Tél. 01 42 27 50 09

RÉGION PARISIENNE

- 91000 EVRY - **CELLULES GRISES**, CC EVRY, 2, place de l'Agora - Tél. 0.1 64 97 81 74
- 77000 MELUN - **CELLULES GRISES**, 5, rue Guy-Baudoin - Tél. 01 64 09 21 36

PROVINCE

- 13100 AIX EN PROVENCE - **ART'N MAGIC**, 21, rue des Tanneurs - Tél. 04 42 26 77 80
- 80000 AMIENS - **JOUECLUB JEUX**, 28, rue de Noyon - Tél. 03 22 92 49 56
- 49100 ANGERS - **SORTILÈGES**, 24, rue de la Roë - Tél. 02 41 88 96 96
- 74000 ANNECY - **NEURONES**, Rue de la Préfecture, l'Émeraude du Lac - Tél. 04 50 51 58 70
- 84000 AVIGNON - **LA VOUVRE**, 56, rue Bonneterie - Tél. 04 90 85 33 57
- 33000 BORDEAUX - **JEUX DESCARTES**, 162, rue Sainte Catherine - Tél. 05 56 44 26 03
- 28000 CHARTRES - **LA PETITE BOUTIQUE**, 29, rue des Changes - Tél. 02 37 21 13 52
- 63000 CLERMONT FERRAND - **LABYRINTHE**, 14, place Renoux - Tél. 04 73 90 22 81
- 21000 DIJON - **EXCALIBUR**, 44, rue Jeannin - Tél. 03 80 65 82 99
- 38000 GRENOBLE - **LE DAMIER**, 25 bis, cours Berriat - Tél. 04 76 87 93 81
- 53000 LAVAL - **SORTILÈGES**, 41, rue de la Paix - Tél. 02 43 56 54 22
- 76600 LE HAVRE - **LE DÉMON DU JEU**, 14, rue Édouard Larue - Tél. 02 35 41 71 91
- 72000 LE MANS - **LA BOITE A JEUX**, 20, rue Nationale - Tél. 02 43 23 96 81 - 02 43 43 80 54
- 59800 LILLE - **ROCAMBOLE**, 36, rue de la Clef - Tél. 03 20 55 67 01
- 69002 LYON - **JEUX DESCARTES**, 13, rue des Remparts d'Ainay - Tél. 04 78 37 75 94
- 13006 MARSEILLE - **LA CRYPTÉ DU JEU**, 7, cours Lieutaud - Tél. 04 91 94 22 50
- 57000 METZ - **LA CAVERNE DU GOBELIN**, 34, rue du Grand-Wad - Tél. 03 87 18 42 08
- 34000 MONTPELLIER - **EXCALIBUR**, 7 bis, rue de l'Ancien Courrier - Tél. 04 67 60 81 33
- 44000 NANTES - **SORTILÈGES**, 7, rue des trois croissants - Tél. 02 40 12 14 99
- 06000 NICE - **LA CRYPTÉ DU JEU**, 8, rue Alfred Mortier - Tél. 04 93 92 06 03
- 30000 NIMES - **LA VOUVRE**, 7, rue des marchands - Tél. 04 66 76 20 04
- 45000 ORLEANS - **EURÉKA**, Galerie du Châtelet - Tél. 02 38 53 23 62
- 66000 PERPIGNAN - **CELLULES GRISES**, 30, Place Rigaud - Tél. 04 68 34 89 39
- 86000 POITIERS - **LE DÉ A 3 FACES**, 35, rue Édouard Grimaud - Tél. 05 49 41 52 10
- 35000 RENNES - **L'AMUSANCE**, CC des Trois Soleils - Tél. 02 99 31 09 97
- 44600 SAINT-NAZAIRE - **MULTILUD**, 60, Centre République - Tél. 02 40 22 58 64
- 67000 STRASBOURG - **PHILIBERT**, 12, rue de la Grange - Tél. 03 88 32 65 35
- 31000 TOULOUSE - **JEUX DU MONDE**, Passage St-Jérôme, 14-16, rue Fontvieille - Tél. 05 61 23 73 88
- 37000 TOURS - **LA RÈGLE DU JEU**, 29, rue Marceau - Tél. 02 47 64 89 81
- 10000 TROYES - **JEUX ET STRATÉGIE**, 5, rue Aristide-Briand - Tél. 03 25 73 51 86

EUROPE ET CANADA

- BELGIQUE - 1040 BRUXELLES - **DÉDALE**, Galerie du Cinquantenaire, 32, avenue de Tervueren - Tél. 00.32.2.734.22.55
- CANADA - **LE VALET D'ŒUR**, 4408, ST-DENIS - MONTREAL, QUEBEC H2J2L1 - Tél. 00.1. (514).499.9970
- SUISSE - 1201 GENEVE - **AU VIEUX PARIS**, 1, rue de la Servette - Tél. 00.41.22.734.25.76

Infos et nouveautés en temps réel : www.descartes-editeur.com



La série *Adventure Keep* d'AEG procure un lot d'aventures en système D20 honnêtes, mais dans un format ridiculement petit permettant de les transporter n'importe où et d'être préparées en un minimum de temps. Tous les thèmes sont exploités et cette gamme peut être une bonne bouée de sauvetage pour meneurs de jeu en panne d'inspiration. Au moins, dans cette gamme de scénarios, quand il y a une bonne idée à exploiter, elle ne coûte pas cher ! Voilà un avantage plutôt rare ces derniers temps. Certes, l'originalité n'explose pas dans chacun de ces petits livrets mais bon, pour une petite soirée de temps en temps, c'est plus qu'il n'en faut. 22 Francs seulement le module.



Adeptes du combat spatial, portez votre attention sur ce petit bijou qui, ne payant pas de mine sous son format livret A4, réserve bien des surprises.

Dans un contexte très décalé, la

Seconde Guerre Mondiale livrée dans l'espace avec historique précis à l'appui, *Hard Vacuum* se gère avec un système de règles très carrées et assez simples, influencées par *Star Fleet Battle* et *Battletech*, qui n'en demeure pas moins efficace et riche en possibilités. C'est fou ce que l'on peut faire avec un D6 et une carte à hexagones ! Le matériel fourni est, certes, des plus spartiates, mais demeure pratique et agréable. Si vous voulez passer un bon moment sans pour autant vous coucher trop tard, voilà ce qu'il vous faut. En anglais, par Fat Messiah Games et pour 130 brouzoufs.



Les Allemands sont décidément des pauvres types. Attention, je ne généralise pas, mais quand même. Faut voir. Par exemple là, il y a trois Allemands, jeunes et visiblement finis à la bière, qui, invocant d'hypothétiques talents informatiques, ont décidé de reprogrammer en 3D temps réel le tout premier épisode de la saga *Ultima*. Sans rien changer au reste. Queudalle, nips, tout

Ultima recital

pareil. Ils ont longtemps hésité entre ça et reconstituer le Bundestag grandeur nature avec des saucisses, mais d'autres Allemands l'avaient déjà fait. Comme disait mon grand-père, temps qu'ils sont occupés à des conneries, ils n'envahissent pas la Pologne. Mais aujourd'hui c'est mal vu de dire ça. À cause de l'Europe. Voilà. Partez maintenant. Laissez-moi seul. J'ai envie de pleurer.

Le titre le plus ridicule du monde

Unknown Armies est un JDR génial, vous le savez, et ses suppléments occupent de plus en plus de place sur les étagères de votre boutique préférée, vous le savez aussi. De plus en plus de gens bien écrivent dedans



(comme Kenneth Hite par exemple), ça vous le savez pas mais on vous le dit. Ce que vous ne savez peut-être pas non plus, c'est que

Hush Hush, le dernier né de la gamme, est déjà dans toutes les bonnes armureries. Ce que vous ne pouvez pas - et ne devez pas - savoir, c'est que ses 125 pages contiennent toutes les révélations possibles et imaginables sur le groupe des *Sleepers*, ces personnages étranges qui font tout pour que l'existence de l'Occulte Underground reste un secret. Leur histoire, leurs motivations, leurs techniques, tout y est. C'est surprenant et très utile. Hein ? Quoi ? On a dit "indispensable" ? Ben... ouais. 160 sous, chez Atlas Games.



A.I. : les mixers ont-ils des émotions ?

Ce qui devait être le prochain film de Stanley Kubrick a bien failli rester dans les tiroirs de la Warner. La bonne nouvelle, c'est que Stanley et Steven Spielberg, amis de vingt ans depuis *Shining* et les *Aventuriers de l'Arche Perdue* tournés sur des sites voisins, avaient travaillé ensemble à l'adaptation de la nouvelle de Brian Aldiss (*Super-Toys Last All Summer Long*). Quelque part au XXIème siècle, alors que

l'effet de serre a fondu les calottes glaciaires et dévasté les villes, l'humanité dépend des ordinateurs pour sa survie. De nouveaux compagnons sont apparus, sous la forme de robots à apparence humaine. *A.I.* est l'histoire d'un enfant robot (joué par Haley-Joel "Sixième Sens" Osment) que l'idée de dépasser sa condition robotique démange. Double hommage Kubrickien prévu le 29 juin 2001 aux U.S.

Avec ou sans le oum-la-hot

Le site de la BD *Krån*, éditée par Vents d'Ouest, est apparu en ligne sur le ternet. Vous trouverez ci-dessous les adresses, qui fonctionnent avec ou sans le tréma, en fonction de votre navigateur. Souhaitons

longue vie à ce petit site qui, sans vouloir révolutionner le genre, essaiera d'être un lien direct entre auteur et lecteur.

• www.bdscope.org/Krån
• www.bdscope.org/Kran

La Caverne du Gobelin



Des spécialistes à votre service

Vente par correspondance

Recherche de vos anciennes références

Une grande gamme de jeux imports

34, rue du grand Wad

57000 Metz

03 87 18 42 08

10, rue de la monnaie

54000 Nancy

03 83 32 25 06

gobwarrior@aol.com

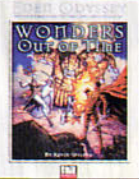
A bientôt sur notre site : www.cavernedugobelin.com

D20

Pour les cerveaux lents

Eden Studio (*Conspiracy X*, *Witchcraft*) se lance aussi dans la bataille des suppléments D20 !

Les deux premiers devraient paraître sous peu : *Secrets of the Ancients* et *Wonders of time*. Vous y trouverez du matos à gogo pour enrichir vos univers de jeu : de nouvelles classes de prestige, des artefacts, des plans de temples, de nouvelles races... Des packs pour meneurs en manque d'idées.



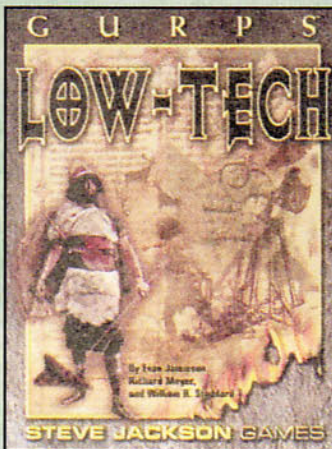
Même pas mort !

Depuis quelques mois, la gamme de *Providence* semblait à l'arrêt. Et pour cause : XID Creative a fermé ses portes et le jeu est désormais édité par Hubris Games, l'éditeur de *Maelstrom*. Dans un format identique aux parutions précédentes, la gamme reprend donc du poil de la bête avec l'arrivée ce mois-ci de *The Ecology Companion*, annoncé depuis bien longtemps. Il s'agit d'un bestiaire de près de 250 pages, rempli de légendes, de background et d'anecdotes plus que de caractéristiques chiffrées. Un parti pris intéressant, pour un produit qui mérite une critique détaillée dans notre prochain numéro. Les plus impatients débourseront leurs 200 kopecs sans plus attendre, mais ne viendront pas se plaindre si c'est pas bien.



Hard life, low tech

De toute la gamme GURPS, *Gurps High-Tech* compte parmi les plus connus et les plus utilisés des suppléments, à tel point qu'il a déjà eu droit à trois éditions successives. Et pour cause, la richesse et la précision de cette encyclopédie sur les armes et le matos qui le fait bien n'ont que très rarement été égalées. Sous peu Steve Jackson Games prévoit



d'éditer *Gurps Low-Tech* qui reprend le même concept, mais en détaillant la technologie à la disposition de toutes les civilisations antérieures à l'invention de la poudre ou de l'imprimerie : arbalète, types d'encre, serres... S'il est aussi bien fait que sa version moderne, ce supplément risque de devenir un incontournable pour tous les meneurs désireux d'enrichir d'un minimum de réalisme leurs univers médiévaux, fantastiques ou pas. À surveiller.

Laelith, vingt ans après

C'est pas parce que c'est les Jules-de-chez-Schmitt-d'en-face qui le font qu'il ne faut pas en parler. La ville des villes, Laelith la grande, est dans vos kiosques depuis déjà quelques semaines. Avouez que la sortie de *D&D 3* réveille les vieux démons, non ? Et bien avec ce petit monument du JDR français, vous n'avez plus d'excuses ! Bon, OK, il est totalement truffé de bugs (les plus graves concernant les cartes, la vue aérienne, les marges, les fautes, les... bon, j'arrête là parce que c'est la colonne qui cache le palais) mais force est de constater que la



magie opère. Dommage que les Provinces soient un peu les oubliées et que les inspi-scénarios soient moins nombreuses que dans les versions précédentes. Mais les évolutions sont vraiment intéressantes (surtout si vous exhumer les vieux briscards qui ont visité la ville vingt ans plus tôt). Il n'y plus qu'à espérer que *Casus Belli* sorte les errata. Courrez l'acheter si vous ne l'avez pas encore !



Les nouvelles aventures de Gerrard

Planeshift est disponible depuis le 5 février dans toutes les bonnes boutiques. Cékoïdon *Planeshift* ? Tout simplement la première extension de *Magic l'Assemblée* pour le stand-alone *Invasion*, qui a eu le mérite de relancer la mode du jeu multicolore et des cartes gold ou légendaires. Cette série de cartes très fun et très bien illustrées (Brom, Rebecca Guay, RK Post) est autant destinée au jeu en tournois qu'aux parties entre amis. Pour le côté comique, je vous conseille de lire un peu la

storyline, histoire de vous imprégner de ce multivers, comment dire... différent. Deux cartes de cette extension ont été aléatoirement insérées dans le numéro de février de *Lotus Noir* (disponible). Il n'est donc pas impossible que vous tombiez sur une carte rare et/ou Prémium, si vous vous procurez le numéro 39 du magazine officiel des cartes à collectionner.



Free

Le cachemire des rôlistes

Les JDR gratuits sur le net peuvent se permettre tous les excès et folies, et cette adaptation très libre de René Chateaubriand devrait séduire... qui ? Qui est prêt à jouer un étudiant asthmatique écartelé entre sa "rage", son "désespoir" et sa "vieillesse ennemie" ? Hé bien, vous, j'espère, car ce jeu minimaliste est surprenant et bien réalisé. Le système de jeu, entre autres, est beaucoup plus fin qu'il n'y paraît. Après cette lecture, ça se trouve, vous n'aurez qu'une envie : filer au Père Lachaise pour humer les chrysanthèmes...

www.mygale.org/dagon/rpg.htm

Arnaque Generation ?

Half-Life Generation est un pack de trois CD comprenant la totale de l'univers de *Half-Life* : le jeu de base, *Opposing Forces*, *Team Fortress* et *Counterstrike*. Tout cela reste aussi bon qu'au moment de sa sortie, mais ces produits datent un peu et racheter le tout pour un prix tout sauf modique n'est pas très

très cool. *Half-Life* est un des meilleurs jeux de ces dernières années. Si vous ne l'avez pas, jetez-vous dessus. Pour les autres, passez votre chemin fissa !



Conte cruel de la jeunesse

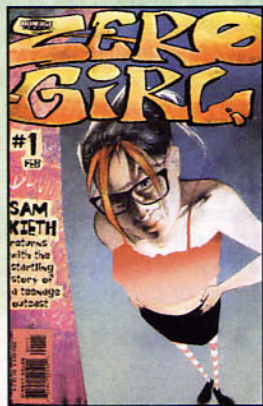
Un jeune rôliste de dix-sept ans soupçonné d'avoir profané un cimetière juif met fin à ses jours. Sa cousine décide de partir pour le Sud, afin de défendre sa mémoire et découvrir ce qui s'est réellement passé. Avec *Tant pis pour le Sud*, son dernier roman, Christian Lehmann (*No Pasaran, le jeu ; Une éducation anglaise...*) a décidé de mettre sa notoriété au service de la défense des JDR. Ce n'est pas son premier soutien. Sous le pseudonyme de Fang, alors qu'il travaillait pour le magazine *Chroniques d'Outre-Monde*, il avait déjà participé à un mémorable encart (*Qui veut la peau du jeu de rôles*), commun aux revues de JDR de la fin des années 80 (*Casus Belli, COM, Dragon Radieux*). Devenu médecin, puis romancier, Lehmann revient à ses premiers amours et nous livre un pamphlet sans concession contre la bêtise des français trop moyens, prompts à suivre sans discernement les ragots des médias et à voter pour l'extrême-droite. L'intrigue de ce roman, avec pour décors une mairie d'extrême-droite, a certes un dénouement prévisible. *Tant pis pour le Sud* fait en effet directement référence au drame du cimetière juif de Carpentras, où des rôlistes avaient été accusés à tort par les médias (un an après, quatre néo-nazis avaient été condamnés par la justice). L'histoire est limpide, certes, mais Christian Lehmann a une écriture nerveuse et incisive, et fait preuve d'une grande

sensibilité en nous livrant des portraits de joueurs, de parents ou de fachos à la fois réalistes et nuancés. Son autre intérêt, cette fois-ci pour notre passion, vient de la longue description, très pédagogique, du JDR, notamment au travers d'un compte-rendu d'une partie. Vous allez sans doute "reconnaître" quelques membres de votre entourage à sa lecture ! Sans tronçonneuse ni vampire, Christian Lehmann parvient ainsi à nous glacer l'âme au travers du descriptif de cette France rancie et raciste. Celle qu'on n'aime pas. Et tant pis pour le Sud... *Tant pis pour le Sud*, de Christian Lehmann, aux éditions Médium, 60 Francs.



N'écoutez pas les autres

Il y a des petits comics dont on entend pas forcément parler, qui sont autant de perles abandonnées par les critiques ou les journaliers, trop fascinés par le dernier moule-bite relooké de Captain America... Si vous saviez ce que vous manquez à cause d'eux ! Quelques années après *The Maxx*, Sam Kieth revient à nouveau sur la scène comics avec *Zero Girl*, publié en v.o.



par *Homage Comics*. On y découvre l'univers d'Amy, une jeune lycéenne grunge qui n'a pour seul ami qu'un ver de terre. Le plus étrange, c'est que les objets aux formes arrondies semblent porter chance à Amy, alors que les plus anguleux l'agressent littéralement. Une histoire originale et bien menée, servie par un graphisme maîtrisé. Au moins deux numéros parus. 25 Francs chacun.



cyber-ciné

Peu d'informations sont disponibles encore sur le nouveau film de Mamoru Oshii, le réalisateur de *Ghost in the Shell*. Il s'agit d'une jeune guerrière et de son ennemi de toujours qui se battent à l'intérieur d'un jeu nommé *Avalon*. Tourné en Hongrie pour pas moins de 50 millions de francs, le film dépeint un univers futuriste en mêlant réel et virtuel, et invente surtout un nouveau type de cinéma. Les premières images révèlent en effet un impressionnant mélange d'animation traditionnelle, d'effets numériques et de prises de vue réelles. Pour réaliser *Avalon*, Mamoru Oshii a mis en attente un autre projet du même type qu'il s'appretait à réaliser, *GRM*, et auquel *Avalon* servira de banc d'essai. Sortie de *Avalon* prévue en France en 2002. Deux superbes bandes-annonces provisoires sont dès maintenant visibles sur le site officiel :



www.avalon-net.com/library.html



Alors, diabolable ?



Clan : Ivrogne
Voie : Débauche
Nature : Hooligan
Citation favorite : "Just do it"
Personnage préféré : Jan Pieterzoon (Cf. Clanbook Ventrue)
Il joue : "40 à 80 heures par semaine"
Refuge connu : alt.games.whitewolf



📍 **Backstab (BS) : alors comme ça, Vampire Revised se vend très bien ?**

Justin Achilli (J.A.) : je vends environ une copie et demie à chaque fois qu'un chant de Sting ou de Céline Dion me fait vomir.

📍 **BS : après la destruction du clan Ravnos, qui est le prochain sur la liste ?**

J.A. : personne. Je pense que le monde est suffisamment

secoué comme ça. Un autre génocide serait inutile.

📍 **BS : la Camarilla va-t-elle accueillir un nouveau clan ?**

J.A. : oh, il y a bien quelques Assamites qui se jettent dans les bras tout chauds de certains gros pontes de la Camarilla.

📍 **BS : quelle est la prochaine étape pour la "méta-intrigue" du jeu ?**

J.A. : New York, New York, coco. Cette ville a besoin d'un prince. Le tout est de savoir qui ce sera...

📍 **BS : ton objectif en reprenant la gamme était de replacer l'horreur individuelle au cœur du jeu. Mais à l'heure de la Géhenne, avec son lot de massacres vampiriques et de bombes atomiques, l'horreur ne se banalise-t-elle pas un peu ?**

J.A. : je n'aime pas en faire trop à l'échelle épique – ce n'est pas demain la veille que vous verrez des batailles impliquant des milliers de vampires ou d'autres trucs du genre. J'ai bien fait subir certains changements franchement radicaux au monde. Mais c'est toujours dans le but de rendre la perspective de

Il prétend...

... que son clan préféré c'est les Ventrues. Mais il se comporte comme un Malkavian, parle comme un Brujah et fait le fier avec son lecteur à huit CD comme un Toréador. Ex-chargé de gamme de Vampire : The Dark Ages, de Werewolf : The Wild West et du jeu de cartes Rage, Justin Achilli tient depuis quelques années les rênes de Vampire : La Mascarade. Objectif : donner au jeu une ambiance "hypermoderne et on the edge".

sa fin très proche à chacun des Damnés, qui sont au cœur des histoires que vous racontez. Si le monde ne change jamais, il n'y a pas de risque qu'il finisse comme les prophéties de la Géhenne voudraient nous le faire croire.

📍 **BS : à part un bouquin sur l'Inconnu (je plaisante), que reste-t-il à faire sur le Monde des Ténébres après tant de suppléments ?**

J.A. : oh, croyez-moi, ce n'est pas ça qui manque. Certains des nouveaux livres prévus décrivent en détail la Thaumaturgie non-occidentale, les fonctions d'archonte ou de justicar, certaines hérésies vampiriques pratiquées dans les nuits modernes, et expliquent l'art de mener une histoire



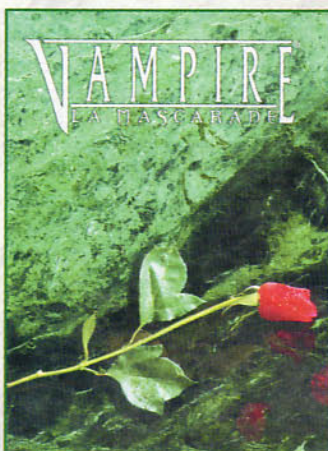
basée sur le conflit entre la Camarilla et le Sabbat. Il nous reste un bon gros tas de choses à explorer. Faut juste m'laisser un peu d'temps.

📍 **BS : à quand de nouveaux suppléments sur la France ou l'Europe ?**

J.A. : le "Paris by night" d'aujourd'hui ne sera probablement pas traité, mais il y a des chances pour que le Paris de l'époque victorienne soit mis à l'honneur dans le décor de campagne que nous publierons en 2002.

📍 **BS : Vampire, c'est plus que du JDR. Commençons par la musique du Succubus Club...**

J.A. : je n'ai pas participé à la sélection de la musique, mais j'ai écouté le disque afin de l'approuver. Ce n'est pas vraiment la



musique que j'associe avec Vampire – si j'avais l'opportunité de faire la mienne à partir de rien, elle inclurait pas mal de progressive et de trance. Le disque actuel est une compilation de morceaux de darkwave, industrial et electro de groupes comme les Cruxshadows, Nosferatu et Beborn Beton. Personnellement, je pense que mon favori de l'album est le *Superficial* de Neuroactive.

📍 **BS : c'est quoi cette histoire de "Vampire license plate" qui doit sortir mi-février ? C'est quand même pas une plaque d'immatriculation ?**

J.A. : ben si. Ici aux États-Unis, rien ne vous force à mettre un numéro d'immatriculation sur le pare-chocs avant de la voiture, et beaucoup de gens aiment mettre des plaques qui révèlent quelque chose de leur personnalité.

📍 **BS : à quand les cendriers Vampire, alors ?**

J.A. : si on me laisse faire, on sortira une gamme de vêtements Vampire, mais il ne faut pas trop y compter pour le futur proche.

📍 **BS : qu'est-ce que tu écoutes et lis en ce moment ?**

J.A. : tout de suite là, dans le lecteur CD il y a : Nick Warren's Global Underground à Amsterdam, *Perfecto Presents Another World* de Paul Oakenfold, *Play* de Moby, *Immaculate Collection* et *Music* de Madonna, *Substance* de New Order, *Out There and Back* de Paul van Dyk et le disque 2 de *Two Worlds* d'ATB. Pour ce qui est de la lecture, je viens juste de finir *Harry Potter and the Chamber of Secrets*, *High Fidelity* de Nick Hornby et *Ecstasy* d'Irvine Welsh, et je suis en train de plancher sur *On Writing* de Stephen King et *Tropic of Cancer* d'Henry Miller.

Propos recueillis par Cyril Pasteau.
Photos aimablement fournies par Justin Achilli

C'est en colonie de vacances...

... que Derek Pearcy découvrit le JDR, à douze ans. Il avait ensuite contracté le virus et finit tout naturellement par travailler dans l'édition de JDR. Il commença à Steve Jackson Games en tant qu'infographiste sur le magazine *Pyramide*, puis comme game-designer sur *In Nomine* et ses premiers suppléments. Il a ensuite quitté l'entreprise texane pour écrire en free-lance. En plus d'un travail de jour, il passe désormais ses nuits à superviser la traduction anglaise du JDR français de Siroz, *Bloodlust*, qui sera édité par Hogshead Publishing.

◉ **Backstab (BS) :** quand *Bloodlust* sortira-t-il en anglais ?

Derek Pearcy (DP) : dans la première moitié de cette année, j'espère un peu après mars. Mais on a choisi de traduire la campagne *Éclat de Lune* avant le corps de règles. Dans la v.f. les épisodes de la campagne étaient écrits au fur et à mesure, alors que si nous traduisons tout à l'avance, pour la version anglaise les suppléments sortiront ensuite beaucoup plus rapidement. Au rythme de un par mois si tout se passe bien.



◉ **BS :** la version anglaise de *Bloodlust* sera-t-elle une pure traduction, ou plutôt une adaptation comme cela avait été le cas d'*In Nomine*, la version américaine d'*INS/MV* ?

DP : ce sera une simple traduction. Mais la question s'est posée de savoir s'il ne fallait

pas changer quelques petites choses, donner un coup de neuf à certains éléments. C'est étrange de traduire *Bloodlust* : c'est un jeu qui a déjà dix ans et qui ne correspond plus réellement à un JDR récent.

◉ **BS :** vous allez conserver les règles sur les désirs (*Violence, Sexe...*) ?

DP : oui, bien sûr. Cela fait partie intégrante du jeu. L'univers de *Bloodlust* est violent, alors tout le monde veut jouer un barbare surpuissant avec une hache ! La part du système de jeu consacrée aux désirs n'encourage pas seulement le *role-play*, elle oblige littéralement les joueurs à en faire. C'est un moyen subtil pour inciter les gens à jouer la personnalité de leur personnage, à aller au-delà du simple bourrinage de monstres. Vu de l'extérieur, *Bloodlust* utilise la plupart des conventions du genre *med-fan*. Mais dès qu'on

entre dans le détail du jeu, on s'aperçoit que tous les stéréotypes attendus sont malmenés, pervers (NDT : *twisted*). C'est un jeu qui surprend.

◉ **BS :** les *Chrysalides* resteront-elles totalement nues dans la version anglaise du jeu ?

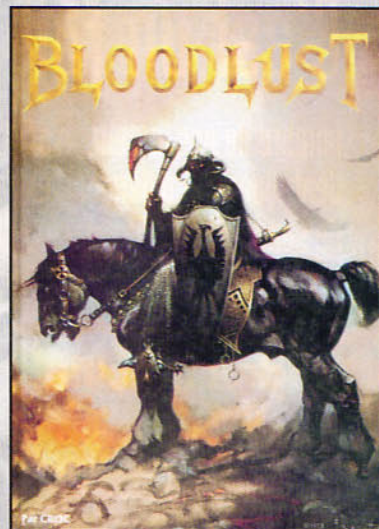
DP : dans l'édition anglo-américaine on peut écrire absolument tout ce qu'on veut, mais dès qu'on montre les seins d'une nana, on atteint la limite. Beaucoup de gens ne veulent pas que des illustrations de ce genre puissent être vendues à des gamins de quatorze ans, et plus particulièrement sous une administration républicaine qui fait de la protection des enfants un de ses fers de lance. Cela ne me surprendrait pas que les distributeurs réagissent négativement à la nudité dans les illustrations. Donc, les dessins devront changer. C'est d'autant plus dommage que la manière dont le sexe est abordé dans *Bloodlust* est intelligente, logique et intégrée aux règles. Mis à part ça, on ne veut surtout pas rendre le jeu plus soft.

◉ **BS :** à propos d'illustrations, est-ce que le look général du jeu va changer ?

DP : en partie. On ne pourra malheureusement pas conserver les peintures de Frazetta en couverture, car les droits sont trop chers. On cherche un artiste qui pourra nous faire des couvertures qui soient réellement dans l'esprit du jeu. Et pour l'intérieur on conservera une part des dessins originaux. Mais *Bloodlust* était à la base assez peu illustré, alors on va faire appel à d'autres dessinateurs pour ajouter du matériel iconographique.

◉ **BS :** tu ne crois pas qu'éditer maintenant un JDR *med-fan* comme *Bloodlust* est un pari dangereux, compte tenu de la suprématie de *D&D3* sur le marché ?

DP : Oui, mais *Bloodlust* a vraiment son originalité propre. Les *Armes-Dieux* introduisent un concept novateur qu'on ne trouve pas dans *D&D3*. C'est entre autres ce qui fait que *Bloodlust* est destiné à un public plus âgé que celui qui joue à *D&D3*. Évidemment, *Bloodlust* ne fera pas un dixième des ventes de *D&D3*, mais je pense qu'il trouvera une place honorable sur le marché.



Illustrations de Frazetta et A. Varanda, tirées de *Bloodlust*, édité par Siroz Production



Propos recueillis par 7.7



C'est un fait :

nombre de nos lecteurs n'ont pas apprécié notre papier sur le film *Donjons & Dragons*, paru dans le Backstab précédent. Question polémique et passionnelle. Mais contre toute attente, et pour prouver sans doute qu'il a un minimum de sens civique, Mr \$alade a décidé de mettre tout le monde d'accord. Et comme d'hab il est de mauvaise foi...

Codex machin

Alors là, je m'inscris en faux. Multisim vient de sortir une Grosse Boîte Noire de Codex Sancerre ou je sais pas quoi, sous forme de plein de petits livrets dans la grosse boîte. C'est pour *Agone*. Et voilà que tout le monde se met à gueuler : "Oui, c'est vraiment minable, le prix cumulé des bouquins, c'est 300 balles et des poussières, ça fait la boîte à 450 ! Et elle est limitée à 200 exemplaires numérotés, signés, et elle est faite à la main en peau de cul de zébu et dorée à l'or fin ; eh mais j'en ai rien à foutre!".



Et ben tu l'achètes pas ! Ce truc là, il est même pas vraiment en vente... Quand ils en auront donné à leurs potes, qu'une vingtaine de vendeurs s'en seront mis un de côté, qu'un petit paquet se sera perdu, volé ou broyé. Bah, il restera plus grand chose.

Figurez-vous qu'en vérité, y'a des interacteurs qui vont la chercher pendant des années parce qu'il leur sera arrivé une aventure terrible sur le chemin de la boutique. Genre se faire renverser par le keum en Jeep qui vient d'acheter la seule Grosse Boîte Noire du département.

Donge Aid

Bon, il faut absolument aller voir *Donjons & Dragons*, le film. Je me permets d'en parler parce que je l'ai pas vu. Mais je vais y aller, je vais dépenser cinquante balles pour subir un assaut insoutenable durant 104 minutes. Il ne s'agit pas une seconde d'être insultant, juste de dire que cela risque d'être une épreuve de la vie, comme les salsifis, le dentiste ou revoir Sankukai à l'âge adulte. Qu'on se mette d'accord tout de suite, nous ne faisons pas partie de la cible, aussi étrange que cela puisse paraître. Courtney Solomon a mis dix ans à monter le projet, ce n'était pas pour faire un film pour ses potes et les lecteurs de Backstab. La cible, c'est les enfants (int -13 ans) des anciens joueurs, l'objectif étant de leur donner des bases de medfan. Parce que pour faire un deuxième film, il faut faire un carton et les joueurs ne sont pas assez nombreux pour ça.

Procédons par étapes. D'abord, le scénario. Le méchant veut récupérer un bâton de contrôle des dragons parce que le sien est pourri, et les gentils aussi, parce qu'ils n'ont rien de mieux à foutre. Alors il attend que les gentils récupèrent le bâton et tac ! il leur pique. Mais après il y a une grande bataille



et les gentils tuent Profion (no comment) et récupèrent le bâton et voilà. D'après les notes officielles de prod, Jeremy Irons avait prévu de s'occuper de la rénovation de son château en Irlande, mais lorsqu'il a lu le scénario, il l'a trouvé "si bon", qu'il a laissé tomber sa truelle pour courir rejoindre le team. La réalisation, bah c'est notre pote Courtney qui se met au cinéma, toujours ça de moins à payer. Oui, mais c'est pas une raison, on va y aller pour les effets spéciaux. Non plus ! Ma bonne dame, pour 35 millions de dollars, vous faites plus rien... Pour résumer, on trouve autant d'effets spéciaux que dans *Star Wars*, mais avec un tiers du budget

et un dixième de l'équipe. Résultat : les incrustations font penser aux meilleurs moments de *Superman* et la 3D rappelle un peu le moteur de *Quake 3*, en moins bien. À leur décharge, ils se sont fait escroquer par la première boîte chargée des effets spéciaux : lorsque l'équipe est rentrée de tournage, une seule des cinq cent scènes était finalisée. Ma parole, je sais pas combien coûte Irons, mais ça équivaut à une part significative du budget 3D. Y sert à rien en plus, on s'en fout ; et pourquoi pas Sean Connery en aubergiste ?

Vous ne perdrez pas complètement votre temps, car vous aurez quelque chose à raconter à vos enfants : "Ah putain, on y a été, c'était pas de gaité de cœur, mais on l'a fait. Et puis finalement, c'était pas si terrible et on en a même reparlé une fois ou deux".

Il faut booster l'industrie les gars, c'est le moment ou jamais avant encore vingt ans, comme la pluie. Quand vous donnez dix francs à la Croix Rouge, c'est pas pour acheter l'autocollant et ben là c'est pareil. D'autant qu'on a *le Seigneur des Anneaux* à la fin de l'année, en deuxième couche.

Bien. *D&D* a coûté 35M\$, il a rapporté 15 millions aux États-Unis, sachant qu'un film est censé se rembourser sur le territoire américain, c'est mal. À 250 000 joueurs de JDR ici, ça fait à peine mille balles par personne. Ou une séance de cinéma, pour le principe. Pour manger, s'il vous plaît. Et je finis pas là-dessus, mais sur un merci pas ironique à Courtney Solomon qui y a quand même consacré dix ans de sa vie. Il sera réincarné en James Cameron.



Le site des fans : www.dndmovie.com

Le site tout naze du film : www.seednd.com

Monsieur Salade

Dispo - 35 F

Les Cantos d'Hypérior

Hypérior Vol. 1 & 2,
La chute d'Hypérior Vol. 1 & 2
Romans de Science Fiction

Dan Simmons-Édités par Pocket

On ne présente plus Dan Simmons, un fabuleux auteur américain qui deviendra un des auteurs-phares de la SF. Les cantos d'Hypérior constitue un classique de la SF, il s'agit d'un merveilleux Space Opéra. Dans le futur, alors que la Terre a disparu le reste de l'humanité a conquis une grande partie de l'univers.

Pourtant, une guerre se prépare et de plus les tombeaux du temps vont s'ouvrir. Une délégation de sept pèlerins va se rendre sur les lieux afin de comprendre le rôle de ces tombeaux et trouver des réponses à leurs questions. On découvre un

cycle d'une grande richesse, passionnant de bout en bout.

L'auteur donne vie à un univers d'une grande richesse. On s'attache aux personnages et l'on est très vite pris par la narration. Les amateurs de SF se doivent de lire ce cycle, absolument !



Un peu moins d'actualité ...

... en ce mois de février, sans doute plus propice aux descentes effrénées à ski plutôt qu'à la lecture. Mais qu'à cela ne tienne, avec ce qui suit, vous aurez de quoi y remédier...

Romans

Les Éditions de la Reine Noire propose une nouvelle trilogie intitulée **Prince Dragon** écrite par Melanie Rawn. Le premier tome (696 p, 89F) au titre éponyme nous présente



les différents protagonistes ainsi que le monde. On a droit à un univers intéressant qui devrait satisfaire les amateurs d'héroïc fantasy. Mêlant politique, magie et combat, on suit le difficile parcours d'un jeune

prince qui doit combattre ses ennemis et les mentalités de son peuple. Une lecture intéressante.

Voyage vers la planète rouge est un roman de Terry Bison qui vient de sortir chez Étoiles Vives/Bifrost (230 p, 79 F), et qui nous place dans un futur proche dans lequel la démocratie s'est faite piquer la place par le capitalisme. En gros, les nations n'existent plus, mais l'argent si !



Et bien dans ce monde, Hollywood, en manque de sensationnel, va financer une expédition vers Mars afin d'y tourner un film. Terry Bison essaye de mêler l'humour et la hard science : le résultat donne un récit hybride, ni

franchement drôle, ni techniquement pointu, mais qui possède un charme certain, et qui, surtout, est très bien écrit.

Orson Scott Card est un maître conteur. Dans **Enchantement** (L'Atalante, 509 p, 139 F), il arrive à nous tenir en haleine sur 500 pages avec une histoire ma foi pas très exceptionnelle. Certes, celle de ce jeune russo-américano-juif se retrouvant à Taïna, un royaume du IXe siècle, après

avoir vaincu un dieu incarné dans un ours et embrasé une princesse, est à première vue source de maintes aventures et péripéties. Mais, au final, pour un livre qui se nomme Enchantement, je trouve que tout cela reste trop calculé. On réfléchit trop dans ce livre, et c'est dommage, car Scott Card écrit quand même drôlement bien.



Pour tous les fans de Stephen King, Delcourt sort **Stephen King de A à Z** (287 p, 219 F), un abécédaire particulièrement fourni. Alors quand je dis les fans, je dis les vrais fans, car ce livre leur est réservé pour

deux raisons : son prix tout d'abord, et sa qualité ensuite. Les deux sont liés, car 219 francs ce n'est pas excessif vu la profondeur et la richesse des informations contenues ici. Mais justement, une telle richesse n'a d'intérêt que si la vie et l'œuvre de Stephen King vous passionne. Pour les autres, c'est un peu trop.

Après une absence un peu prolongée, les éditions de la Reine Noire et Mister Fantasy reviennent sur le marché de la... fantasy, avec notamment un superbe coffret contenant les quatre tomes des **chroniques de Krondor** (Pug l'apprenti, Le Mage, Silver-



thorn et *Ténèbres sur Sethanon*, 356 F), par Raymond E. Feist. Cette tétralogie n'est pas vraiment une nouveauté, et la fantasy de Feist a quelque peu vieillie. Mais l'ensemble se tient, et les deux mondes dépeints sont cohérents. Une grande saga, à réserver quand même aux plus jeunes de nos lecteurs.

Avec **Les Enfants de l'Esprit** (J'ai Lu "millénaire", 373 p, 79 F), Orson Scott Card (encore lui !) clôture le célèbre cycle d'Ender. Alors que le congrès stellaire est sur le point de détruire Lusitania pour éradiquer la descolada. Peter et Val, les êtres nés de l'esprit d'Ender tentent de stopper la flotte armée du "Petit Docteur" et de

sauver Jane, l'esprit vivant dans le réseau ansible. Pendant ce temps, Andrew dépérit à maintenir ses trois corps. Orson Scott Card nous entraîne dans une course effrénée pour la survie. Un livre qui n'est pas à la hauteur des précédents, mais qui achève de manière intéressante l'une des plus grandes saga de la science-fiction.



Dispo - 24 F

Du côté des Comics

On vous a déjà parlé de **The Wicked** (tome 2, Semic, 52 p, 24 F), un comics de Francis Takenaga (scénario) et Roy Martinez (dessin/encrage). On y découvre notre monde infesté par les "mauvais". Nathan a la capacité de les reconnaître et se charge d'en détruire. Un comics violent au dessin

superbe. Je regrette juste que ce soit confus au niveau de l'histoire, nous laissant parfois perplexe quant à l'action en cours.

Fan de magie ! la série **Mystic** (tome 2, Semic, 52 p, 24 F) va vous ravir. Sur le monde de Ciress, la magie est omniprésente. Giselle, une jeune femme, se retrouve por-



teuse d'une marque, réceptacle des sept esprits des guildes de magie. Les maîtres des guildes cherchent à la détruire afin de libérer les esprits prisonniers. C'est une excellente saga signée Ron Marz et dessinée par Brandon Petersen. Ce comics se place dans l'univers Crossgen (www.crossgen.com) dont nous reparlerons plus amplement.



Shockrockets est une nouvelle série écrite par Kurt Busick et dessinée par Stuart Immonen. La Terre se remet de ses blessures dues à une guerre contre des E.T. Un chef de guerre espère renverser le pouvoir en place. Mais

sur son chemin se dresse l'escadron Shockrockets, équipé de fabuleux chasseurs. Ce premier opus nous permet de découvrir le background et de faire connaissance avec les différents pilotes. Une saga qui risque de plaire aux fans de Crimson Sky.

BD

La série *Wildcats/X-men* chez Soleil vient de s'achever avec la parution des tomes trois et quatre (48 p, 69 F).



Les temps modernes tout d'abord (James Robinson et Adam Hughes) : ou comment faire s'entraider les X-Men et les Wildcats contre un mystérieux propriétaire terrien anglais, Blair Cameron, président du

Club des Damnés de surcroît. L'action est certes là, mais le scénario est assez mince et le dessin à chier. Bref, le moins bon volet de la série. **Les années noires** (Warren Ellis, Mat Broome) par contre renoue avec la premier tome en terme de qualité,

et le fait que Warren Ellis soit aux commandes du scénario n'y est certes pas pour rien. Dans un futur proche, les Dæmonites ont fusionné avec les Sentinelles, et



asservi l'Amérique, ainsi que les Khéran et les Mutants. L'alliance entre ces deux "peuples" sera-t-elle suffisante pour se sauver, voire même pour tout effacer ? Un dernier tome qui tient toutes ses promesses, avec une fin en forme de paradoxe qui renvoie au film, et un dessin de qualité signé Broome.



L'intégrale de **Dinosaur Bop** par Arnon sort chez Albin Michel (192 p, 98 F), sous le titre **Wanda et les Dinosaures**. Imaginez un univers entre la *Famille Pierrafeu* et *l'Écho des savanes*.

C'est préhistorique, plein de jolies femmes avec des gros seins, le héros est stupide mais attachant, bref c'est totalement cinglé ! Le dessin en noir et blanc est assez réussi et l'histoire (inachevée par faute d'éditeur) est délicieusement loufoque et s'étire sur quatre parties qui se suivent. En fond reste l'histoire d'amour un peu foireuse de Wanda, une superbe brune, et de Eddy Bochrane, un barman un peu miteux, très colérique et très amoureux. À lire avec pas mal de recul et une bonne dose de second degré.

Encore des super héros chez Soleil, avec **JA, Terre 2** (Grant Morrison, Franck Quitely, 100 p, 79 F). La Justice Ligue of America, c'est un groupement de super-balaises commandés par Superman. On y retrouve Batman, Flash, Wonderwoman... Bon, et puis le Crime Syndicate of Amerika (tiens, ça fait CSA !), c'est un groupement de méchants avec les opposés des héros précités : Owlman, Johnny Quick, Superwoman... commandés par Ultraman. Vous me suivez ? et bien tout ce





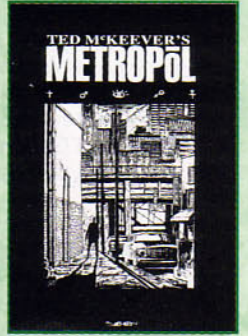
petit monde va se retrouver sur le monde miroir de la Terre où règne le CSA, sous la houlette de Alexander Luthor, l'opposé de qui vous savez. Ça paraît compliqué, mais non ! Le scénario est assez fin et on s'amusera même à dessiner les contours d'une réflexion sur la nature du Bien et du Mal, sur la fatalité et le destin. Une bonne surprise en fin de compte.

Tout a une fin ! Même les mangas éternels et leurs histoires ancestrales. Imaginez, le dernier tome des **Chevaliers du Zodiaque**, le 28, vient de sortir chez Kana (Masami Kurumada, 232 p, 33 F). Alors, pour une énième fois, Seya et ses amis vont affronter le Mal pour le compte d'Athéna. Le dernier grand méchant, c'est Hadès, le roi des Enfers. Eh, vous savez quoi ? Ils vont gagner ! Et grâce à la force de leur amour, qui surpasse toute autre forme d'énergie ! Un bien beau message (eh ! eh ! eh !) qui a le mérite de nous faire revenir quelques années en arrière, du côté du club Dorothée... Pour les nostalgiques.

Jeune scénariste-dessinateur, Cédric Debard s'était fait connaître avec **Betty**, une luxueuse BD noir et blanc au format comic-book. Il complète aujourd'hui ce premier volume d'un second (66 p, 70 F), au format européen cette

fois-ci. Histoire fantastico-policrière qui vire bientôt au récit intimiste, l'album, superbe, explore des thèmes aussi difficiles que le deuil et l'absence. C'est beau et c'est intelligent. Disponible en librairies ou auprès de l'auteur (+10 F pour le port) : Cédric Debard, 4 rue de l'horloge, 65200 Bagnères-de-Bigorre. 06 86 17 53 50. c2bars@hotmail.com

Très grande pointe de la BD américaine, Ted McKeever est surtout connu pour ses collaborations répétées à la collection Vertigo de DC. Avec le premier volume (la série en comptera cinq) de **Metropol** (96p, 99 F), les jeunes éditions Sorhenn Grafiks amorcent la traduction de l'une de ses œuvres les plus personnelles. Ville industrielle et tentaculaire, police kafkaïenne, bas-fonds crasseux, pandémie mortelle, rêves morbides, fantastique biblique... vous êtes bien dans un scénario Kult. L'Apocalypse arrive et on l'attend avec impatience. Vivement le deuxième tome !



Dispo - 75 F

Self Made Man

est un recueil de douze nouvelles de Poppy Z. Brite (Au Diable Vauvert, 249 p), et force est de constater que cette auteure, à la veine subversive dit-on, possède un indéfectible talent de conteuse. Poppy s'attaque à différents genres (le road-movie, le conte, le récit historique...) en y ajoutant toujours sa patte mêlant le beau et l'horreur. Je vous recommande la nouvelle éponyme du recueil, ainsi que Mussolini et le jazz de la Nouvelle-Orléans. Un livre de grande qualité, avec une introduction et une postface qui servent une auteure pas si subversive que ça.



MEL GIBSON
BRAVEHEART



ÉDITION COLLECTOR

Tous le monde connaît la célèbre réplique "Je ne suis pas un numéro, je suis un homme libre". Désormais vous pourrez à loisir vous régaler de votre série préférée, à savoir **Le Prisonnier** (Zone 2, TF1 Vidéo, 631 F). Ce coffret comporte six DVD proposant les dix-sept épisodes. On retrouve avec plaisir Patrick McGohhan dans le rôle du numéro 6. En



quelques mots, un agent démissionnaire se retrouve prisonnier dans un village où tout le monde porte un numéro. On le soumet à toute une série d'épreuves afin de comprendre pourquoi il a démissionné. À noter la présence, dans le dernier DVD, d'extras proposant une analyse, une interview, une visite du site de tournage... Un coffret superbe qui ravira les amateurs de la série.

Dans un tout autre registre, on a le plaisir de redécouvrir Mel Gibson dans un grand film qui a marqué son époque par la qualité des combats, à savoir **Braveheart**

(Zone 2, Twentieth Century Fox, 243 F). Il s'agit de la vie de William Wallace, héros national écossais qui se souleva contre la domination anglaise à la fin du XIIIème siècle. Un film superbe que l'on prend plaisir à voir et à revoir. On reste impressionné par la qualité des combats. En supplément, on trouve un documentaire sur les coulisses du tournage. Pour vous rappeler que la liberté cela se gagne et se défend.

Que sera notre monde demain ? **Bienvenue à Gattaca** (Zone 2, Columbia Tristar, 223 F) nous en offre une vision pessimiste. Une nouvelle société a vu le jour où la place de chacun est conditionnée par son patrimoine génétique. Pourtant un homme va tenter de rejoindre cette élite génétiquement parfaite. Une ode pour le droit à la différence, qui devrait nous faire nous poser des questions sur le rôle de la science et le devenir de l'homme. Une réussite à voir et à revoir.



Abonnez-vous à BACKSTAB et recevez un de ces cadeaux !

Recevez chez vous les 11 prochains numéros de **BACKSTAB**
 au prix de 250 Francs + un cadeau au choix
 France et DOM TOM uniquement
ABONNEMENT ÉTRANGER / FOREIGN SUBSCRIPTION :
 300 FF/One year subscription \$40 US or 45 Euro



11 numéros
 de Backstab
 = 25 F
 d'économie
 + 1 cadeau

Je choisis mon cadeau :



Figurine fournie non peinte



Les lecteurs qui se sont abonnés au numéro précédent et qui avaient choisi un exemplaire de Gaïa comme cadeau d'abonnement, sont priés de nous contacter, ce supplément étant désormais en rupture de stock.



Avec ce bulletin je peux m'abonner à Backstab. Je recevrai mon cadeau de bienvenue dans un délai de trois semaines.

Veillez remplir le bon ci-contre accompagné de votre règlement par chèque bancaire ou postal du montant de votre commande avant le 31 janvier 2001 à :

Backstab, Abonnement
 29-31 rue Chaptal
 75009 PARIS FRANCE

A : B :

MON ABONNEMENT + MON CADEAU

OUI, je m'abonne 250 F (ou 300 FF pour l'étranger)

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

Code postal : _____ Ville : _____

Pays : _____

Âge : _____

Tél. : _____

Email : _____

Signature obligatoire :
 (des parents pour les mineurs)

Pour :

Donjons & Dragons

L'Appel de Cthulhu

Maléfice

Castle Falkenstein

Cyberpunk

Shadowrun

Rêve de Dragon

Le rêve, ça déchire même les dragons

Vous êtes tous imaginés par des Dragons. Pour changer d'univers et donc de rêves, vous empruntez les déchirures, qui sont autant de troubles du sommeil pour ces vénérables reptiles. Vous faites partis des Haut-rêvants, qui peuvent se projeter dans les Terres Médiannes afin de modifier les songes. Mais attention aux queues de dragons ! Si vous êtes néophyte, vous ne connaissez pas forcément ce best-seller français des JDR. Sorti pour la première fois en 1984, *Rêve de Dragon* a tout de suite séduit un public préférant les voyages et les intrigues libres à l'humidité poisseuse des donjons tracés à l'équerre. Mais ce qui *ace* sont les scénarios écrits par Denis Gerfaud, de vrais bijoux d'humour grivois et de poésie. Couplé à un système très ludique, largement pillé depuis, *Rêve de Dragon* est aujourd'hui édité par Multisim et reste dans le carré des incontournables, ouvert à tous les voyageurs... Environ 200 balles.

Disciple

Le rêve

Qu'est-ce que le rêve ? Peu importe, en fait. C'est avant tout un espace dénué de règles fixes, de temps, un domaine où tout peut arriver, changer, où tout peut prendre vie... Bref, un espace sans aucune contrainte, totalement vierge : le summum de la liberté pour tous les conteurs d'histoires, ni plus ni moins. Alors en tant que meneur de jeu, pourquoi ne pas vous offrir cette liberté totale...



I. JDR et monde onirique

Tout d'abord, la place qu'occupe le rêve dans un univers de JDR donné est souvent peu déterminée. Il s'agit pourtant d'un point de background essentiel qui, s'il est clarifié par le meneur de jeu, peut grandement enrichir l'univers. Ceci est d'autant plus vrai dans les univers med-fan ou liés à l'ère victorienne, dans lesquels les enjeux sont de taille. Pour un personnage qui n'a pas à sa disposition la notion moderne d' "inconscient", le rêve demeure une expérience extrêmement perturbante.

Le domaine des songes est-il un espace de communication avec les morts, un ensemble de visions du passé et du futur, ou un moyen de contempler un univers parallèle au nôtre ? Toutes ces questions appellent des réponses, qui peuvent être différentes d'une peuplade à une autre, et qui seront nécessairement liées aux croyances religieuses du groupe. Il en découle un nombre important d'éléments de background : en fonction de ses convictions, le pouvoir religieux en place peut, par exemple, condamner certains rêves, ou bien bannir (ou rechercher) les individus qui "ne rêvent pas" ou qui contrôlent leurs rêves. Par exemple, dès la Renaissance, l'état de "coma" avait été différencié de la mort, et était considéré comme un "long sommeil". Dans un univers med-fan, le corps

des individus en coma, dont l'âme est en permanence dans le monde des rêves, pourrait prendre une valeur particulière (magique), ou devenir une sorte de relique.

De même, le rôle exact attribué au rêve dans un univers de jeu définit un certain nombre de rôles sociaux (ou classes de personnages) : shaman, devin, etc. On peut même imaginer, dans une peuplade archaïque, un groupe d'individus chargé de dormir de manière décalée, afin d'assurer un lien permanent entre le monde des rêves et celui des éveillés. De même, dans un JDR se tenant à l'époque victorienne, l'apparition (ou non) de théories psychanalytiques plus ou moins avancées modifie grandement les règles du jeu. Par exemple, dans *Castle Falkenstein* (ou *Gurps Steampunk* si on y ajoute un peu de magie), le simple fait que Freud (ou tout autre personnage fictif) découvre l'inconscient change toutes les données de l'univers : le rêve peut alors devenir un espace individuel où s'exprime l'inconscient d'un seul homme, au risque de perdre le statut d'espace "magique" qu'il aurait pu revêtir. Si par son seul rôle dans un monde de JDR, le rêve offre des opportunités pour alimenter un background, c'est néanmoins pris en lui-même, comme "aire de jeu", qu'il se révèle être le plus intéressant.



Plonger votre groupe de PJ dans un univers onirique est assez facile à réaliser (magie, expérience scientifique, personnages prisonniers dans un sommeil prolongé...). Un rêve quel qu'il soit ne dure jamais que quelques secondes dans la réalité : voilà qui n'encombrera pas trop votre time-line...

Le retour à la réalité, c'est-à-dire à votre monde de jeu habituel, risque en revanche d'être difficile : le rêve joué durant le scénario pourrait alors passer pour une étape artificielle et anecdotique (car dénuée d'enjeux réels). C'est un écueil difficile à éviter et qui demande au meneur de jeu une certaine finesse. Une des premières précautions à prendre est de donner au "rêve" qui va constituer la partie (ou la campagne) une incidence sur le monde réel. Enfin, la distinction entre rêve et réalité doit pouvoir être mise en doute de manière récurrente, afin que les PJ ne sachent jamais si leurs actes sont lettres mortes ou au contraire d'une importance capitale. Il est même recommandé que les PJ ne réalisent qu'après-coup, ou brutalement, qu'ils ne sont pas dans le monde de l'éveil.

Une fois ces quelques précautions prises, mettre en place un scénario (ou une campagne, j'insiste) dans le monde des rêves est un pied total pour le meneur de jeu : le rêve est une usine à histoires et permet toutes les audaces de narration possibles et imaginables. Tout d'abord, il vous autorise à parler de TOUT... ou presque. Autre avantage, il permet d'intégrer tous types de PJ, de quelque univers qu'ils soient, puisque tout le monde rêve (sauf les Vulcains, peut-être ?). Le monde des songes, qu'il soit réaliste ou complètement fantasmagorique, est un espace inconnu des PJ, qui les obligera à réviser leurs réflexes intellectuels (ou de baston). Mais surtout, dans le rêve la "logique" des événements obéit à d'autres règles, permettant d'établir une narration complètement

décousue. Passé, présent et futur ne sont plus aussi distincts, et le réalisme ne fait plus force de loi : en empruntant une porte dérobée, des PJ peuvent se retrouver dans une scène qu'ils ont vécue la veille, à des centaines de kilomètres de là. Cette liberté permet de construire et de rythmer votre intrigue sans aucune contrainte.

Le plan de réalité qu'offre le rêve obéit néanmoins à des règles propres : associations d'idées, images ou lieux symboliques, impressions d'être poursuivi ou silhouettes signifiantes, PNJ aux traits mêlant les caractéristiques de différentes personnes connues dans l'éveil.

En s'appuyant sur les théories psychanalytiques, un ressort des plus originaux et amusant à utiliser pour construire un univers onirique est l'importance du langage. Ce dernier "façonne" le monde en transformant des images sonores en images visuelles. Par exemple, imaginons un groupe de PJ pris dans les rêves d'un homme. Dans cet univers, les PJ ne cessent de croiser un homme étrange, aux traits indiscernables mais dont le visage est orné d'un monocle. Cet inconnu a visiblement beaucoup d'influence dans la ville onirique dans laquelle se trouvent les PJ. Il s'agit en fait de l'oncle du rêveur (monocle = mon oncle), qui a toujours eu une influence extrêmement importante et néfaste sur sa vie (la ville, pour utiliser cette fois un symbole).

Ce genre de construction oblige les PJ à raisonner en prenant de la distance par rapport à l'environnement dans lequel ils évoluent. En plus de l'intrigue qui se tient dans le rêve, se met en place une seconde énigme, liée à l'interprétation du rêve.

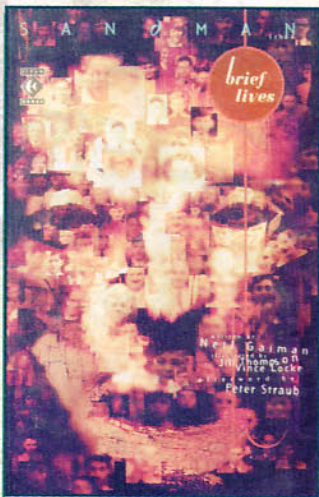
Dans l'absolu, le rêve est donc une zone dans laquelle tout peut arriver. Mais cela ne veut pas dire qu'on peut faire n'importe quoi pour autant. Une histoire, quelle qu'elle soit (donc un scénario de JDR, mais aussi un film ou une BD), a besoin d'un minimum d'unité. Et si le rêve est, par essence, un lieu dénué d'une logique réaliste, le meneur de jeu devra apprendre à se restreindre pour conserver malgré tout une certaine unité. Si celle-ci ne peut passer par la topographie, le temps ou les liens de cause à effet, elle passera par l'atmosphère, l'ambiance, qui devra impérativement être homogène. C'est là tout le secret d'un scénario réussi, utilisant la richesse qu'offre un espace onirique. À vous donc de choisir si votre scénario sera étrange, angoissant, inquiétant, comique, délirant, héroïque, baroque, futuriste ou contemporain... Mais restez dans un genre donné : ce sera le dernier point de repère de vos joueurs.



Puppetland

Dans le genre univers onirique décalé, le monde *Puppetland* créé par John Tynes et édité par Hogshead Publishing dans la gamme New Style, est une vraie merveille. Vos joueurs y incarneront des marionnettes de différents types (si, si : poupées de doigt, pantins, ombres chinoises...) dans le monde des poupées. Depuis que le Confectionneur (de poupées) a disparu, ce monde est tombé entre les mains de Punch, une marionnette mégalomane, et de ses sbires. On n'attend plus que des poupées héroïques pour arranger les choses. Un petit JDR poétique, aux règles originales et intelligentes, mais en anglais uniquement ! À découvrir, pour un peu de 50 balles seulement.





Sandman

Comics culte de Neil Gaiman, Sandman, édité par DC Vertigo, raconte les histoires de Morphéus, l'un des Endless, des entités plus vieilles que les dieux et qui sont des archétypes de notre monde : Death (la mort), Destiny (le destin), Dream (le rêve), Desire (le désir), Despair (le désespoir), Destruction (la destruction) et Delirium (la folie). Dans ce panthéon, Morphéus règne sur son domaine, le rêve, hors de l'espace et du temps. Un univers envoûtant et d'une richesse rarement égalée, à découvrir d'urgence. L'occasion, au long de la dizaine de tomes parus, de prendre un bonne leçon de scénarisation : *Prelude and Nocturns*, *Doll's House*, *Dream Country*, *Seasons of Mist*, *A Game of You*, *Fables and Reflections*, *Brief Lives*, *World's End Tavern*, *The Kindly Ones*. Environ 100 balles le tome, chez tous les bons dealers de comics.



II. Have Fun !

Voici en vrac quelques pistes supplémentaires pour ajouter une touche de fun à l'emploi du rêve dans vos univers de JDR. Il s'agit de concepts un peu originaux ou de théories scientifiques et pseudo-scientifiques plus ou moins connues. Eh non ! On ne vous a pas fait le coup des cycles de sommeil... Pour ça, il vous suffit d'ouvrir n'importe quel magazine scientifique ou de santé.

Les Senoï

Pour préserver un semblant de chronologie, commençons par une peuplade méconnue de Malaisie, dont toute la culture et l'organisation sociale tournent autour du rêve. Les Senoï, tel est leur nom, peuvent servir de modèle pour créer une tribu, voire une civilisation entière dans un JDR. Dès leur plus jeune âge, les Senoï sont encouragés par leurs parents à retenir leurs songes et, chaque matin, les membres de la famille se racontent leurs rêves de la nuit écoulée. Ceux-ci sont ensuite exposés devant toute la tribu. Les buts et projets du groupe sont définis par les rêves : si la signification d'un songe semble claire à la tribu, celle-ci s'organise alors pour le rendre réel. De même, si des enfants rêvent d'objets ou d'œuvres d'art, les adultes les invitent à apprendre à les confectionner. Il s'agit en somme d'une peuplade dont l'histoire et la destinée sont guidées par les rêves. S'il faut raisonner en termes de scénario, en plus de quêtes mythiques, dans un univers med-fan (comme *Donjons & Dragons* par exemple), on imagine le pouvoir de manipulation qu'aurait un magicien capable d'influencer les rêves d'autrui.

Songes et inconscient collectif

La notion d'inconscient collectif a été popularisée par C.G. Jung, qui l'a théorisée dans ses travaux de psychanalyse. Cette notion suppose qu'il existe un imaginaire et un comportement inconscient communs à l'ensemble d'un groupe social. De cette base, on pourrait imaginer sur le même modèle que le rêve, en plus de refléter les craintes ou les aspirations d'une société plutôt que d'un individu, soit un espace commun où s'exprime l'inconscient de tous les membres de la communauté. Cela serait une explication "psychologiquement" pour expliquer l'existence d'un monde des rêves dans des JDR comme *Castle Falkenstein*, *Maléfice*, ou *Conspirations*. Cette découverte ne pourrait être faite qu'en menant de nombreuses expé-

riences sur des sujets pris au hasard dans la population, et toutes ces disparitions étranges amorceraient aisément un scénario.



Sigmund

Difficile, bien sûr, d'aborder le sujet du rêve sans évoquer Freud et l'avènement de la psychanalyse, dont les idées ne se sont répandues dans les cercles intellectuels qu'au début du XXème siècle. Avec la création de la notion d'inconscient (un inconscient que tout le monde admet désormais sans l'avoir jamais vu, tout comme le monde des esprits ou la magie dans d'autres civilisations), Freud a fait du rêve un espace individuel et "logique" où l'individu s'exprime à son insu. C'est une étape trop décisive pour priver vos joueurs de *L'Appel de Cthulhu* d'une rencontre avec un Freud, rejeté et mécompris par ses confrères viennois... mais qui pourrait, avec ses théories avant-gardistes ou ses premières expériences sur l'hypnose, aider des investigateurs en difficulté.



Le rêve lucide

La notion de "rêve lucide" fut inventée à la fin du XXème siècle par Frederick van Eeden, qui nota et étudia plus de cinq-cents de ses propres rêves. Sous ce terme se cache une expérience connue de tous : il s'agit de ces instants où, tout en rêvant, un rêveur conserve une réflexion assez claire pour réaliser qu'il est en train de rêver. Notons avant d'aller plus loin que la description de ce sentiment est un bon moyen pour faire comprendre à vos PJ qu'ils sont prisonniers d'un rêve. Par ailleurs, et pour des scénarios plus contemporains de *Chill* ou de



Delta Green, le rêve lucide est souvent avancé par les scientifiques pour expliquer les phénomènes de "projection de corps astral", en considérant qu'il s'agit en fait de rêves lucides vécus dans un état très proche de l'éveil. Le sujet a conscience de son corps physique (là est la part de lucidité) et rêve en pouvant observer d'une manière "a priori consciente" un double immatériel de son corps qui n'est qu'un songe.

Le rêve lucide fascine de nombreuses personnes (et des scientifiques), car il permet parfois d'obtenir un certain contrôle sur son comportement dans le rêve. Le rêveur lucide peut alors voler, se transformer, changer de lieu, etc. Cette sensation d'un pouvoir ou d'une liberté infinie constitue pour certains une expérience fascinante. Pour des PJ pris dans un rêve, cette expérience s'apparenterait à quelques secondes de pouvoir absolu, le plus souvent déclenchée par un illogisme dans le rêve (un événement qui se répète par exemple). Mais cet état privilégié ne tombera pas nécessairement à un moment crucial (faut pas pousser !).

Quelques théoriciens pensent que le cerveau a des capacités bien supérieures lors du rêve qu'à l'état de veille (aucun doute, vu le décalage entre le contenu d'un rêve et sa durée réelle). Apprendre à contrôler un minimum ses rêves lucides pour y résoudre des problèmes insolubles à l'état de veille constituerait une motivation tout à fait plausible pour un savant fou ou une société secrète (qui y adjoindrait alors quelques rituels ou buts magiques).

Théorie sur les rêves prémonitoires

Les rêves prémonitoires, le plus souvent utilisés dans les JDR comme des prophéties, restent une énigme à l'heure actuelle. Cela consiste, bien sûr, à rêver un événement réel avant qu'il ne se produise. Pour les scientifiques, cette sensation s'apparente au phénomène du déjà-vu : par erreur, un événement présent est stocké dans une zone de la mémoire réservée à des informations "anciennes", ce qui crée un état de confusion. Pourtant, il existe de nombreux cas d'individus se réveillant en pleine nuit, à une heure précise, parce qu'ils ont vu un proche décéder dans leur rêve. L'information se vérifie ensuite et, à quelques minutes près, le déroulement du rêve et de l'événement coïncident. Ce type de phénomènes reste inexplicable et semble relever de la transmission de pensées (dans le rêve ?).

Il existe cependant une théorie qui tente de tout expliquer : il suffit de considérer que la mémoire humaine n'est pas dans le cerveau des hommes mais qu'elle constitue un "plan" à part entière, comme les plans mathématique, physique, quantique, etc. Comme si le cerveau nous donnait accès à un plan de stockage où la mémoire de tous les hommes serait entreposée. Dans certaines conditions, dont peut-être le rêve, nous pourrions avoir accès plus ou moins facilement à ce plan, en obtenant parfois des informations qui ne nous sont pas propres. Ainsi, le rêve du décès évoqué ci-dessus ne serait ni plus ni moins que le souvenir du mort lui-même, auquel le rêveur aurait eu accès à quelques secondes d'intervalle, dans ce plan collectif de la mémoire. Reste à déterminer comment il a su que ce souvenir était disponible, et le rôle du rêve dans ce processus ? Assez d'hypothèses sont envisageables pour construire pléthore de scénarios...

Cyber-Dream

Contrairement à ce qu'on pourrait imaginer de prime abord, les univers cyberpunk ne sont pas en reste lorsqu'on aborde la thématique du rêve. Souvent oubliés dans ces univers sombres parce qu'ils constituent un espoir ou un échappatoire, les songes mériteraient d'être plus exploités dans ce type de JDR. Car après tout, la Matrice n'est-elle pas une version numérique du monde du rêve ? À quel point, en poussant l'analogie, pourrait-on enrichir l'espace de la Matrice en y ajoutant, par exemple, la notion d'image linguistique que nous avons déjà abordée ? Autre question incontournable : les systèmes experts rêvent-ils ?

Enfin, pour en revenir à quelque chose de plus humain, et qui concerne directement des PJ de *Cyberpunk*, Freud a montré que dans l'inconscient, le schéma corporel de l'individu se modifie lentement, et peut même être immuable. Par exemple, les amputés de guerre rêvent souvent leurs corps sans lésion aucune, et ressentent parfois des informations tactiles d'un membre qui n'existe plus. Il semblerait donc logique que, dans leurs rêves, des PJ s'imaginent plus ou moins dénués de modifications cybernétiques, en fonction de leur humanité. L'espace du songe permettrait alors, le temps d'un scénario, de mettre en scène des PJ sans prothèses cyber (ou peu en tout cas), avec les modifications de règles que cela implique. Cela va devenir encore plus hardcore de survivre : heureusement que tout cela n'est qu'un rêve...

Satan m'habite

Une autre alternative pour utiliser le rêve dans des scénarios de JDR consiste à faire reposer une intrigue sur l'immersion du rêve dans la réalité. Cette option a par exemple été utilisée à deux reprises dans des scénarios de la gamme *INS/MV*. Tout d'abord, dans le scénario *Qui veut la bite de Roger Rapeau* du supplément *Berserker*, dont nous ne dirons rien de plus. Mais aussi - les joueurs sont priés d'arrêter ici leur lecture - dans le *Deus Ex Machina*, qui présente une version onirique de Jack l'Éventreur dans laquelle le célèbre ripper est l'incarnation du cauchemar "collectif" de la société ultra puritaine de l'Angleterre victorienne. Une autre manière d'envisager l'utilisation du rêve dans vos scénarios, tout aussi efficace.

Édité par Siroz Productions, 126 balles chaque.



Auteur : 7.7

Illustrations : illustrations tirées de *Sandman* édité par DC Comics dans la collection *Vertigo*, *INS/MV* édité par Siroz Production et *Shadowrun* édité par Jeux Descartes.

L'idée du rêve magique apparaît dans bien des contes fantastiques ; le monde de Féerie s'en mêle, et le petit elfe Ole-Ferme-l'Oeil, popularisé par Christian Andersen, visite chaque nuit les enfants pour leur distribuer, suivant leurs mérites, beaux songes ou cauchemars affreux...

Il est difficile d'oublier Shakespeare et son *Songe d'une nuit d'été*, où Puck, sous les ordres d'Obéron, distribue songes creux et illusions grâce à une fleur magique.

Hugo Pratt a repris le thème dans le *Songe d'un matin d'hiver*, où l'on voit Corto Maltese endormi à Stonehenge, visité par ces mêmes fées qui craignent une invasion des îles anglo-normandes par l'armée allemande (suivie de tout le panthéon germanique), recevoir en songe les informations qui lui permettront de déjouer une conspiration menaçant le QG allié à Tintagel.

Imaginons sans peine que ce procédé peut être repris pour un scénario contemporain.



Quelques faits sur les Rêves

Point n'est question ici de disserter sur Freud et sa psychanalyse ! Non, vous êtes juste invité à un voyage onirique des plus plaisants, alors fermez les yeux, attachez vos ceintures, baillez aux corneilles, vous êtes prêts, rêvez !

Nos cauchemars, c'est notre âme qui balaie devant sa porte.
(J. Deval)

Un brin d'histoire

Déjà il y a six-mille ans, les Assyriens analysaient leurs rêves : ces derniers étaient considérés comme un lien entre la vie et la mort. Hippocrate (500 av JC), fondateur de la médecine, utilisait les rêves pour faire des diagnostics. Au Moyen-Âge pourtant, ceux qui faisaient de même étaient persécutés comme sorciers. Mais chez les anciens peuples de Babylone, de Chaldée ou de Judée, l'interprétation des rêves était considérée comme une véritable science. Certains psychologues comme Freud, Carl Jung, et Mc Dougall y ont consacré leur vie entière. Bref, les rêves ont toujours intrigué l'homme, et par extension, les rôlistes !

L'interprétation des rêves est un exercice ardu, mais il peut permettre au meneur de jeu avisé de faire passer un message (clair ou non) à ses joueurs, voire à les forcer à aller au bout de leurs propres peurs. Évidemment, un dictionnaire d'interprétation des rêves peut s'avérer utile, mais bien souvent, un peu de logique est tout aussi efficace. Deux types de rêves nous intéressent plus particulièrement ici.

Le rêve curatif

L'exemple le plus connu est le culte d'Asclépios (Esculape). Ce personnage fut un héros, fils d'Apollon et élève du centaure Chiron, avant de devenir un dieu du panthéon grec. Les malades se rendaient dans ses temples (en particulier à Epidaure, construit au IV^{ème} av. J.C.). Après une purification rituelle, le malade passait la nuit enroulé dans la peau d'un animal sacrifié dans un lieu sacré dédié à cet usage, où le dieu le visi-

tait dans ses rêves. Il lui apportait parfois une guérison spontanée, ou plus souvent lui indiquait un remède. Le message était alors décrypté avec

l'aide des prêtres. Ceux-ci pratiquaient aussi une médecine plus "matérialiste", mais un grand nombre d'ex-voto témoignent de l'efficacité des cures miraculeuses, qui devaient être aussitôt consignées par écrit.

Le rêve curatif peut permettre à vos joueurs de se refaire une petite santé, mais également de pénétrer dans un univers mêlant religieux et médical, propre aux manipulations et aux complots.

Le rêve magique

On entend ici par "rêve magique" un rêve volontairement provoqué, et ceci dans un but pratique : il s'agit le plus souvent d'obtenir des informations dont on ne saurait avoir connaissance par d'autres moyens, ou parfois d'agir directement sur la "réalité", c'est à dire la vie éveillée. En terme de jeu, les rêves magiques sont les plus facilement intégrables dans un scénario. Quel que soit leur support (shamanisme, sorcellerie) ces rêves permettent de tout "faire faire" à ses joueurs, sans quitter le cadre du jeu.

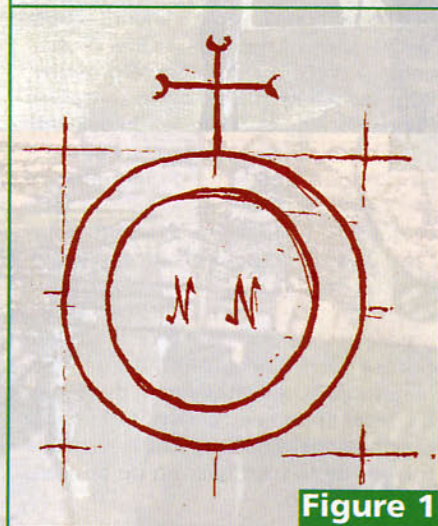


Figure 1

Réaliser votre Dreamcatcher en une leçon !



Figure 2

Shamanisme

Pour les shamans de tous les continents, on agit sur le monde de l'éveil en agissant dans le monde du rêve. Mais il s'agit là d'ECM (état de conscience modifié), c'est-à-dire de trances, et non pas de rêves au sens proprement dit, même si leur interprétation est pratiquée. Pareillement, le "temps du rêve" des autochtones australiens fait appel à des ECM, tout en reconnaissant la valeur de l'information obtenue en rêve. Pour les Amérindiens, le capteur de rêves, d'abord destiné à protéger des cauchemars en les emprisonnant dans ses rets jusqu'à leur destruction par les premières lueurs de l'aube, sert aussi à faciliter les songes, qui peuvent être utilisés à des fins cognitives : à des buts pratiques (données pour la chasse, etc) s'ajoutent des exigences plus spirituelles.

Magie et sorcellerie

Dès le Moyen-Âge, l'Occident a concocté des potions, dessiné des pentacles, formulé des prières, pour favoriser les rêves (généralement divinatoires). On consultera avec profit les grimoires spécialisés, dont beaucoup sont des "resucées" des XVIII et XIXèmes siècles, qui furent férus d'occultisme. Quelques recettes ?

Pour voir en dormant la personne qu'on épousera : ayez du Corail pulvérisé, de la poudre de diamant, avec du sang de pigeon blanc, et en faire une pâte qu'on

enfermera dans une figue. Après avoir mis le tout dans un morceau de taffetas blanc, se le mettre au col, et placer sous son chevet une branche de myrte en disant cette oraison [Léonard Vair, 1583] :

"Kurie clementissime, qui Abraham, servo tuo, dedisti uxorem, et filio ejus obedientissimo, per admirabilem signum, indicasti Rebeccam uxorem, indica mihi, servo tuo (ou: famulae tuae), quam nupturus sum uxorem (ou: quem nuptura sum sponsum), per ministerium tuorum Spirituum: Balibeth, Assaibi, Abulamith. Amen."

Pour voir, la nuit, dans une vision ce que vous désirez savoir du passé ou de l'avenir : Le soir, avant de vous coucher, reproduisez la fig.1, sur du parchemin vierge. Les deux N.N. indiquent l'endroit où vous devez mettre vos noms, ainsi que ce que vous désirez savoir. La place libre entre les deux cercles est destinée à recevoir le nom des anges que vous désirez invoquer. Cela fait, récitez trois fois l'Oraison suivante et couchez-vous du côté droit, l'oreille sur le parchemin :

"O glorieux nom du grand Dieu vivant auquel, de tout temps, toutes choses sont présentes, moi, qui suis votre serviteur N... (Nommez-vous), Père Eternel, je vous supplie de m'envoyer vos anges, qui sont écrits dans le cercle, et qu'ils me montrent ce que je suis curieux de savoir et d'apprendre, par J.-C. N.-S. Ainsi soit-il."

D'autres peuples usent de méthodes similaires : on réalise des pentacles pour obtenir des résultats variés (cognitifs ou actifs) en copiant des textes coraniques (fig. 2), des signes astrologiques, etc, sur un petit papier. On les porte sur soi (bon songe) ou on les avale (contre les cauchemars). Chez les Khurdes chrétiens, les talismans sont interdits, mais on se lave les yeux et le front à l'eau bénite, on met un cierge béni et des olives sous l'oreiller, on se couche en avalant un peu de terre du tombeau d'un saint, ou on porte au cou des croix de bois, des médailles.

Concluons un brin

Le rêve est un levier scénaristique de premier ordre pour un JDR. Le monde des rêves pour *Cthulhu* en est le meilleur exemple. Comment, sans lui, faire jouer vos investigateurs du début XXème dans un univers médiéval ? Le Temps ? Possible, mais si prévisible, alors que le rêve... Jouez sur les peurs et l'histoire des personnages, faites-les rêver !

Auteur : Pierre-Alexandre Vigor

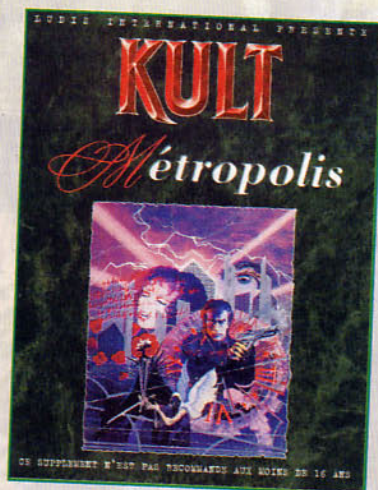
Illustrations : Anne Rouvin et Bertrand Bès

Il faut cueillir une branche lisse de saule sauvage, de bouleau ou de harrouge, d'une longueur de deux à trois pieds. Si le geste se fait selon le rite amérindien, il faut faire une offrande à la nature, en brûlant un peu de tabac. Ensuite, on enroule la branche autour d'un tronc d'arbre, afin qu'elle prenne une forme circulaire. On attache la branche en forme de cercle avec un fil ciré, un ligneux ou un lacet de cuir. Pour confectionner le filet à l'intérieur, on utilise de la ficelle. Il faut d'abord attacher la ficelle au cerceau et former un premier rang d'arcs autour de celui-ci. Ensuite continuer à faire le tour du cercle de la même façon, mais en attachant la ficelle au centre de chacun des arcs afin de former des triangles. Il s'agit de répéter cette étape jusqu'à ce qu'on obtienne un filet avec un trou circulaire au centre. Tout au long de la confection du filet, on peut y enfiler de petits objets symboliques à nos yeux (perles, bagues, écorces, cailloux, etc.). Une fois le filet terminé, on se procure quatre plumes que l'on attache par la penne (tige), pour ensuite les lier autour du cerceau, en les laissant pendre de quelques pouces. Le capteur est alors terminé. Pour utiliser son capteur de rêves, il faut le placer dans la chambre, à côté d'une fenêtre. Si l'on fait un mauvais rêve, celui-ci sera emprisonné dans le filet et brûlé avec les premières lueurs du matin pour disparaître à jamais.



On le voit, les possibilités de création d'univers originaux sont infinies, et ce d'autant plus qu'il est tout à fait possible de travailler selon les mêmes principes sur les avatars oniriques des personnages. Car pourquoi s'en tenir simplement à décalquer dans le rêve un PJ éveillé quand le meneur peut, en travaillant de concert avec le joueur concerné, modeler la version onirique de son personnage selon son profil psychologique ? Ainsi, celui qui à l'état de veille souffre d'un fort complexe d'infériorité, pourra en rêve se retrouver dans la peau d'un spectre intangible, à peine capable d'interagir avec son environnement. Un autre, intimement convaincu de sa propre laideur, se verra réduit à l'état de monstre inhumain, à moins justement qu'il ne s'incarne dans un être de toute beauté, car les rêves sont également l'endroit où se réalisent tous les fantasmes.

Voyage au bout de la nuit



Élément fantastique par excellence, le rêve, surtout lorsqu'il vire au cauchemar, est le meilleur allié du meneur de jeu dès lors qu'il s'agit de créer un décalage plus ou moins radical avec la réalité. Mais pourquoi se contenter d'univers oniriques standards quand il est si facile de les adapter étroitement aux personnages et à leurs terreurs les plus intimes ?

Des univers personnels

En effet, lorsqu'on associe mondes oniriques et horreur ludique, ce sont les Contrées du Rêve qui viennent immédiatement à l'esprit. Un supplément leur est d'ailleurs spécifiquement consacré, qui révèle un univers parallèle et consensuel, en ce sens qu'il est le patrimoine commun de l'humanité. Les Contrées sont un deuxième monde, orienté vers la fantasy et le merveilleux, et accessible par la voie des rêves. C'est également le cas

des Limbes de *Kult*, sorte de version actualisée, plus souple mais beaucoup plus sombre aussi, des Contrées. On citera encore l'Alcheringa, très intéressant univers onirique aborigène, décrit dans *Terror Australis*, autre supplément à *L'Appel de Cthulhu*. Ceux que le thème intéresse, et qui se demandent comment ils pourraient l'adapter à la France contemporaine, liront avec profit *Yurlunggur* de Jean-Marc Ligny aux éditions Denoël. Quoi qu'il en soit, ce type d'univers très cohérent, est pain béni pour le meneur de jeu, qui

peut y trouver aisément matière à dépayser ses joueurs. On recommandera seulement, pour éviter de glisser trop ouvertement de l'horreur vers la fantasy, qu'il en fasse, surtout dans le cas des Contrées, un usage relativement modéré, comme c'est par exemple le cas dans *Le Royaume des Ombres*, la très bonne campagne récemment traduite par Jeux Descartes.

Ceci posé, la gestion de mondes oniriques à l'échelle de l'individu, s'avère tout autant, si ce n'est plus, riche en terme d'ambiance et de création d'intrigues. Tout revient en fait à construire et développer un micro-univers autour de la personnalité d'un personnage particulier. C'est bien entendu l'occasion pour le meneur de valoriser comme jamais le background développé par l'un de ses joueurs. Pour autant, il ne s'agit pas d'une technique réservée au jeu en solo, puisque ce micro-univers pourra parfaitement se trouver connecté à ceux de personnages tiers, ce qui laissera toute latitude aux autres joueurs d'y pénétrer ou de s'y retrouver attirés, voire piégés (sur le sujet, revoyez le troisième film de la série des *Freddy*). Souvenons-nous toujours que le rêve est le royaume de l'inconscient, le domaine où les peurs les plus intimes se projettent et prennent corps, autant d'éléments qu'il faut exploiter au maximum dans le cadre du jeu d'horreur.

Mes rêves à moi que j'ai

Voici, pour passer de la théorie à la pratique, deux exemples concrets. D'abord le cas d'une jeune femme conservant au plus profond d'elle le souvenir du père incestueux et violent qui a détruit sa vie. Lorsqu'elle rêve, ce qui est fréquent, de la maison de son enfance, celle-ci est bien différente de l'image qu'elle en conserve dans ses souvenirs éveillés, tant cette projection onirique est fortement déformée par ses terreurs enfantines. Les meubles y sont plus grands que la normale, les ombres plus noires, les pièces plus oppressantes. Surtout, la maison, labyrinthe inextricable, n'a pas d'issue, et les portes qui devraient donner sur l'extérieur s'ouvrent simplement sur d'autres couloirs. Ce qui ne serait pas si grave si elle ne devait fuir une présence non identifiée, silhouette énorme et menaçante qui la pourchasse sans cesse et qui, de nuit en nuit, se rapproche. Il s'agit bien entendu de son père, mais elle n'a aucun moyen de le savoir, pas plus d'ailleurs que ses amis (les autres personnages) qui, à la faveur d'un week-end prolongé dans la maison, se sont retrouvés graduellement pris au piège de sa version onirique.

Autre univers personnel, celui de cet homme qui, affligé d'un puissant complexe messianique, erre toutes les nuits dans les artères

désolées d'une Jérusalem antique déformée par ses psychoses. Dominant les hauteurs de la ville, des milliers de condamnés agonisent et pourrissent sur leurs croix. Les corbeaux se régalent de leurs yeux, tandis que lui-même, affreusement affaibli par de profondes stigmates, titube dans les rues, se vidant peu à peu de son sang. Les habitants, visages indistincts et silhouettes furtives, ne lui prêtent aucune attention. Pourtant, il en a la conviction profonde, le Temple sera sa rédemption. Mais chaque nuit, ses suppliques restent sans réponse, et l'entrée lui en est fermement interdite par un groupe de prêtres dédaigneux et moqueurs, qui ne sont autres que les membres de sa propre famille. Pourtant, il garde espoir car, depuis peu, il a réuni autour de lui un petit groupe de compagnons, qu'il appelle ses Apôtres. Ce sont évidemment les autres joueurs, pensionnaires du même hôpital psychiatrique que lui, et soumis comme lui à un protocole neuroleptique expérimental.

Conclusion

En guise de conclusion, voici quelques questions, dont les réponses pourraient bien constituer des scénarios à elles seules : les personnes plongées dans un profond coma ne sont-elles pas en réalité simplement prisonnières de leur propre univers onirique ? Qu'arrive-t-il lorsque, entré physiquement dans le rêve, on s'y endort ? Une expérience onirique ne serait-elle pas le meilleur moyen de rentrer en contact avec ses incarnations passées ou futures ? Quels effets peuvent avoir les drogues hallucinogènes sur la perception du rêve, est-il possible grâce à elles d'y pénétrer en état de veille ? Les rêves ne seraient-ils pas capables d'affecter la réalité d'une manière qui échappe totalement au rêveur, ce dernier se réveillant tous les matins dans un lieu qui n'a plus aucun rapport avec celui dans lequel il s'était endormi ? Plusieurs personnes ayant vécu les mêmes expériences traumatisantes ne pourraient-elles pas partager le même univers onirique, reflet de ces terribles événements ? Les personnages ne seraient-ils en réalité que les projections dans le monde de l'éveil de créatures oniriques ? À moins que l'une d'entre elles ne cherche à posséder un habitant du monde de l'éveil pour s'y incarner...

Auteur : **Johan Scipion**
(jscipion@free.fr)

Illustrations : **Grrr**
et extrait du recueil *Créatures des Contrées du Rêve*, édité par Jeux Descartes

La putain de Baharna

Le concept de l'avatar onirique appliqué à un PNJ, a été brillamment exploité par Scott Aniolowski dans *La putain de Baharna*, scénario extrait du recueil *Aventures dans la région d'Arkham*. Relativement atypique des productions Chaosium, car plutôt sexuellement explicite, il met en scène une nonne du couvent de Kingsport, qui, à force de frustration, a généré dans les Contrées du Rêve un avatar d'elle-même. D'un côté une jeune nymphomane perverse, et de l'autre une vieille sorcière hideuse, chacun de ces alter ego étant bien entendu parfaitement distinct, quoique fortement dépendant, l'un de l'autre. Pourquoi alors ne pas recycler l'idée et proposer aux joueurs d'interpréter dans le rêve plusieurs aspects de la même personne éveillée, en les laissant également jouer cette dernière à tour de rôle en fonction de la personnalité dominante du moment ? Ils n'est d'ailleurs pas nécessaire qu'ils aient, au début du scénario, pleine conscience de la réalité exacte des faits, ce qui produira certainement un effet plus qu'intéressant lorsqu'ils la découvriront. À moins que, à l'inverse, tous les PJ ne se projettent dans un unique avatar onirique, conglomérat de leurs personnalités respectives.



COMMANDEZ LES ANCIENS NUMÉROS DE BACKSTAB !



N°1 : DISPO



N°3 : DISPO



N°5 : DISPO



N°6 : DISPO



N°7 : DISPO



N°8 : DISPO



N°9 : DISPO



N°10 : DISPO



N°11 : DISPO



N°12 : DISPO



N°13 : DISPO



N°14 : DISPO



N°15 : DISPO



N°16 : DISPO



N°17 : DISPO



N°18 : DISPO



N°19 : DISPO



N°20 : DISPO



N°21 : DISPO



N°22 : DISPO



N°23 : DISPO



N°24 : DISPO



N°25 : DISPO



N°26 : DISPO



Les ANCIENS NUMÉROS de 1 à 23 sont au prix de 35 F (40 FF pour l'étranger),
le n°24, 25 sont au prix de 25 F (30 FF pour l'étranger)

Avec ce bulletin, je peux commander les anciens numéros de backstab. Je remplis tout soigneusement et j'envoie ça avec un chèque bancaire ou postal du montant de ma commande à : **backstab**, 29/31 rue Chaptal 75009 Paris, France.

(dans la limite des stocks disponibles)

Je commande le (les)

numéros(s) suivants :

- numéro 01 35 FF
 numéro 02 35 FF
 numéro 03 35 FF
 numéro 04 35 FF
 numéro 05 35 FF
 numéro 06 35 FF

- numéro 07 35 FF
 numéro 08 35 FF
 numéro 09 35 FF
 numéro 10 35 FF
 numéro 11 35 FF

- numéro 12 35 FF
 numéro 13 35 FF
 numéro 14 35 FF
 numéro 15 35 FF
 numéro 16 35 FF

- numéro 17 35 FF
 numéro 18 35 FF
 numéro 19 35 FF
 numéro 20 35 FF
 numéro 21 35 FF

- numéro 22 35 FF
 numéro 23 35 FF
 numéro 24 25 FF
 numéro 25 25 FF
 numéro 26 25 FF

TOTAL :

Nom : _____
 Prénom : _____
 Adresse : _____
 Code postal : _____ Ville : _____
 Pays : _____ Âge : _____
 Email : _____

Signature obligatoire :
(des parents pour les mineurs)

Tempus Mortis

Ce petit scénario pour L'Appel de Cthulhu clôt la campagne Tempus Mortis (commencée deux numéros plus tôt). Vous pouvez aussi le jouer indépendamment, auquel cas il vous faudra opérer quelques modifications mineures. Plus classique que le second volet dans sa construction, il est le point d'orgue de la quête des investigateurs. Assez violent, horrible et désespéré (jusqu'au dernier moment), il sera l'occasion de plonger vos joueurs une dernière fois dans les terrifiantes manigances de la Fraternité Carmin.



Synopsis

Après une enquête arrangée, les investigateurs vont être attirés dans les griffes du dernier sorcier de la Fraternité Carmin. Prisonniers de son domaine, ils vont devoir survivre à toutes les épreuves qu'il a préparées pour eux. Son but est de les vider de leurs points de Pouvoir et de Santé Mentale tout en se vengeant de tous les troubles que ses cibles ont pu occasionner. S'il arrive à ses fins, tous les sorciers éliminés jusque-là vont revenir à la vie et la campagne sera un échec total.

L'Appel de Cthulhu

Rappel des épisodes précédents

Les investigateurs ont été touchés par une malédiction qui a deux conséquences majeures. La première, c'est qu'ils subissent des décalages temporels tout à fait contraignants (ralentissements et accélérations du temps). La seconde, plus grave, c'est que ces petites perturbations ont tendance à agacer les Chiens de Tindalos, qui rappliquent pour leur faire la peau. Le responsable de la situation est un sorcier appartenant à une société secrète : la Fraternité Carmin. Ses membres peuvent non seulement manipuler le temps, mais en plus refouler les cerbères du temps qui s'en offusqueraient.

Guidé par le professeur Lockwood, un vieil homme désirant venger le meurtre de sa fille, les personnages ont donc pourchassé à travers l'espace et le temps, cinq des sorciers. En échange de quoi, Lockwood ralentit la course des Chiens de Tindalos, et, une fois le travail terminé, sauvera les investigateurs de cette malédiction. Au terme de la seconde partie (*Tempus Mortis 2*), alors qu'il ne reste qu'Anthony Williams, le chef de la Fraternité, à trouver, Lockwood disparaît corps et biens...

L'histoire en quelques morts

Le plus puissant sorcier de la fraternité, Anthony Williams, a vu ses frères disparaître les uns après les autres. Il ne pouvait laisser les investigateurs et leur chance insolente mettre en péril ses projets d'éminence grise. Il décida donc d'utiliser sa plus puissante magie pour inverser le cours du temps et faire revenir tous ses frères. Certes, ils ont tous plus ou moins rempli leur mission, mais Williams a besoin d'eux pour aller plus vite dans ses rêves grandeur. Mais pour y arriver il doit offrir les âmes des principaux responsables de la déchéance de sa fraternité : les investigateurs et Lockwood.

Son but est d'amener les trouble-fête dans son antre pour leur voler à la fois leur âme et leur Santé Mentale (ce qui n'est pas dur). Utilisant Lockwood comme appât, il va les faire plonger dans un véritable cauchemar, utilisant à la fois sa magie, les Contrées du Rêve et ses serviteurs. Pour le vaincre, les investigateurs doivent à la fois rester soudés (après une campagne aussi ardue, cela ne devrait pas être trop dur), échapper à la mort et surtout passer de l'autre côté du décor préparé par Williams, pour prendre la main et ne plus subir mais contre-attaquer. Finalement, ils vont devoir repartir dans le passé pour doubler le sorcier qui veut les éliminer, avant même le début de leurs aventures.

Introduction

Nos investigateurs viennent de visiter quelques étranges contrées et ils apprennent la disparition de leur mentor, le professeur Lockwood. La situation est d'autant plus dramatique que les Chiens de Tindalos semblent de plus en plus proches et que seul le professeur était à même de pouvoir temporiser leur arrivée.

De retour au collège Stuart II, la situation n'est pas brillante. Il n'y a plus personne et des employés de l'agence de détec-

tives Kreuz-Bowman, employés par Lockwood, interceptent les investigateurs pour les emmener à leur siège. C'est Bowman lui-même qui explique les derniers événements. Quelques jours après le dernier contact avec les investigateurs (en fonction de votre campagne), Lockwood a disparu. Pire, l'agent qui était chargé de maintenir la liaison avec le professeur a été retrouvé dans le hall du collège, mort. Si les personnages veulent des détails, Bowman refuse, puis cède et explique froidement que son homme a été retrouvé pendu par ses propres intestins. Dans le bureau du professeur, tout avait été dévasté et une large flaque de sang laissait présager du pire. Tout ce que les détectives ont pu récolter comme indice se trouve dans un carton, au coffre de l'agence. Bowman avoue ne pas avoir eu confiance en la police. Il y a essentiellement des rapports d'activité des sorciers déjà rencontrés par les investigateurs, des échanges de correspondance, justement, avec nos héros, ainsi que des rapports négatifs d'un certain nombre d'agences un peu partout dans le monde. Apparemment Lockwood cherchait Jonathan Williams sur toute la surface du globe, sans succès.

Curieusement, il n'y a aucune trace de matériel ésotérique, pas un manuscrit étrange ou une formule cabalistique. Les détectives assurant qu'ils ont vraiment pris ce qui se trouvait dans le bureau du professeur, il faut donc y retourner pour chercher les archives "spéciales" de Lockwood.

Une enquête rapide

Les investigateurs vont donc retourner au collège, accompagnés s'ils le désirent par les détectives. Bowman avoue qu'il a une certaine sympathie pour le professeur et pour sa cause (qu'il connaît). Il peut donc prêter main forte aux personnages s'ils le désirent (et jouer ainsi le rôle de la cavalerie au cas où). Sur place, la fouille du bureau ne donne effectivement rien. Par contre, un jet de T.O.C. permet de remarquer qu'une latte dans le mur peut être enfoncée et qu'elle déclenche le mécanisme d'ouverture d'une porte secrète. Cette dernière donne sur une petite pièce cachant un lit, un petit bureau, une bibliothèque et une cuvette remplie d'eau. Le lit est fait, l'eau est fraîche et même si les investigateurs peuvent remarquer que l'endroit a sûrement déjà été fouillé, ce n'est certainement pas Lockwood, seul, qui pouvait faire le ménage, le lit et changer l'eau. Il devait donc avoir un serviteur ou tout du moins une personne venant l'aider pour ses tâches quotidiennes.

Il reste néanmoins quelques livres (laissés à votre discrétion) dont la seule fonction sera d'achever de convaincre les personnages que des monstres indicibles parcourent les univers et cherchent à anéantir la terre. Bref, de quoi les motiver pour d'autres aventures (s'ils survivent à celle-là). Les notes occultes du professeur ont été emportées, ainsi que son journal de bord. C'est dans ce dernier que le vieil homme compilait toutes les informations possibles sur les sorciers de la fraternité. Il est possible de savoir quels articles ont été ajoutés récemment à ce journal, puisque les chutes qui les entouraient sont encore dans la poubelle. À partir des chutes, il est possible de retrouver le journal, puis l'article (un bon jet de Bibliothèque devrait y aider). Il s'agit d'un compte-rendu mondain dans lequel est décrite par le détail la fête organisée par Miss Hood, une jeune héritière de Boston, pour ses vingt années. L'article n'a pas d'intérêt en soi, si ce n'est une photo où apparaissent les principaux invités dont un vieil homme souriant. Chaque personne (une dizaine au total) montre le cadeau destiné à la demoiselle et c'est surtout celui de l'homme en question qui peut attirer l'attention : un sablier géant, serti, dont le sable a été remplacé par une poudre d'or fin. En faisant



jouer quelques relations mondaines, il est possible d'apprendre le nom de ce raffiné personnage : Antoine Guillaumin, riche excentrique Français voyageant de par le monde et possesseur d'une compagnie marchande spécialisée dans les objets d'art. Apparemment, Lockwood avait retrouvé le dernier sorcier, même si ce dernier n'a pas l'apparence qu'on pouvait espérer.

Autre piste possible : le serviteur du professeur. Ce dernier existe vraiment, mais sera difficile à trouver. Il s'agit en fait d'une fille de ferme vivant dans le village voisin (Dunstable, quelques kilomètres à l'Ouest de Lowell). Cette dernière, Tina Sullivan, faisait tous les deux jours l'aller-retour, attirant l'attention du voisinage. Mais depuis la disparition du professeur, elle a quitté son emploi précipitamment et s'est réfugiée chez une tante vivant au nord du village. À l'arrivée des investigateurs, elle cherchera à prendre la fuite. Elle fut la première à se rendre compte de l'absence de son employeur, mais aussi la première à découvrir le cadavre du détective. Traumatisée, elle craint pour sa vie. Pourquoi ? Parce qu'elle a vu les responsables du meurtre et de l'enlèvement : de grands hommes encapuchonnés et silencieux. Leurs visages étaient cachés, mais leurs yeux semblaient briller d'une lueur jaunâtre. Ils étaient dirigés par un vieil homme (celui de la photo) qui leur parlait dans une langue inconnue. Lockwood a été emporté sur sa chaise et semblait endormi à l'aide de chloroforme. Tina arrivait juste et est restée cachée. Elle avait reçu l'ordre, en cas de problème, de disparaître au plus vite et de ne jamais revenir au collège (ce qu'elle a fait). Tout ce qu'elle peut dire c'est que ces derniers temps, le professeur était fatigué, de plus en plus irascible et que plusieurs fois elle l'a entendu jurer et blasphémer, chose qu'il ne faisait jamais avant (en fait, il commençait à perdre son âme). Obéissant aux ordres du professeur, elle refuse d'en dire plus, ou de témoigner devant la police et cherchera à partir le plus loin possible, grâce à un petit pécule que Lockwood lui avait laissé en cas de besoin.

Trop facile ?

Cette enquête emmène tout droit les investigateurs vers le dénommé Guillaumin. Ce dernier, outre un duplex cossu à Boston, a pris ses quartiers dans un village baptisé Bellingham (au Sud-Ouest de Boston), dans un domaine privé connu sous le nom de Hopeless's End. Autant dire que cette

piste est une autoroute. Non seulement les personnages ne devraient avoir aucun mal à la suivre, mais les plus paranoïaques d'entre eux devraient même trouver ça louche (et ils ont raison).

Depuis leur retour, le dernier membre de la Fraternité Carmin les espionne grâce à ses serviteurs, les Hors-Temps (voir l'encadré). À partir du moment où ils vont se rapprocher de lui, il va accentuer un peu plus la pression. Chaque investigateur va devoir faire un jet de Chance (secrètement). Celui qui obtient le plus mauvais score va être victime d'hallucinations. Au début elles sont assez anodines, quoiqu'inquiétantes (un nuage de mouches dans une ruelle, un hurlement qui ne s'avère être qu'un coup de frein). Douze heures plus tard, ce sera au tour d'un autre investigateur alors que les hallucinations du premier augmenteront d'un cran dans l'étrangeté (les murs qui pourrissent, une foule de gens aux yeux blancs). Et à chaque fois que Williams s'en prendra à une nouvelle victime, il faudra augmenter d'un cran l'horreur de chaque vision (préparez une petite liste avec autant de degrés qu'il y a d'investigateurs). Mais cela ne doit pas empêcher nos héros (s'ils ont survécu jusque-là, c'est qu'ils sont héroïques), de continuer l'enquête.

Quelques recherches plus poussées sur le fameux Guillaumin permettent de découvrir que toutes ses entreprises (il en a une dizaine, une par spécialité d'import-export) sont gérées par un cabinet d'avocats parisiens (Denis, Denis & Denis). En utilisant les contacts acquis sur place, il est possible d'apprendre que les légistes en question ont toujours été mêlés à des affaires louches, la dernière en date étant une histoire d'enlèvement lié aux agissements d'une secte mesmérénne. Bref, des gens du barreau peu recommandable (pour peu qu'il puisse y en avoir).

Aux États-Unis, Guillaumin est connu pour apparaître dans quelques fêtes mondaines mais sans plus. Il n'a pas d'amant ou de maîtresse connue et ne s'adonne ni à la drogue, ni aux jeux. Bref, il est lisse, inattaquable, presque transparent. Aussi, si les investigateurs tentent de faire appel à la police, il leur faudra de sérieuses preuves pour qu'elle intervienne.

Hopeless's End est particulièrement reculé par rapport à Bellingham. Les autochtones connaissent "le vieux" et le respectent car il apporte un peu de travail. Deux jardiniers et trois soubrettes se rendent deux fois par semaine au domaine pour y exécuter les tâches ménagères. Ils n'ont rien à cacher et peuvent expliquer que Guillaumin est charmant, que son fils par contre est plutôt désagréable quand il est présent, et que son petit-fils (qu'ils n'ont vu que deux fois) est un jeune adolescent sage et renfermé. Le plus étonnant, quand on consulte les registres municipaux, c'est que le vieil homme n'a jamais été marié et qu'il n'a pas de descendance officielle et connue. Impossible d'en savoir plus sur son prétendu fils et son petit-fils.

Dernières balises...

Laissez un peu vos joueurs tourner autour du sorcier comme des mouches autour d'un pot de miel. Puis faites leur savoir, petit à petit, que certains de leurs alliés de par le monde disparaissent (des PNJ rencontrés lors de la campagne). En général, leur domicile a été ravagé et il ne reste d'eux qu'une flaque de sang.

Ensuite, c'est la police qui va entrer en jeu. En effet, sur dénonciation anonyme, les personnages vont être victimes d'une perquisition sauvage qui va donner lieu à la découverte, d'armes, d'alcool et de drogue là où ils logent. De quoi prendre la fuite ou finir au poste, sachant que cela se termine en prison. C'est Williams lui-même qui va payer les cautions (jamais directement, mais laissant suffisamment d'indices pour que cela se sache).

L'Appel de Cthulhu

Les Hors-Temps

Nouvelle race de serviteurs inférieurs

"Ils sont silencieux mais cela n'a pas d'importance. S'ils parlaient leur voix serait couverte par vos hurlements."

Anthony Williams

Ces créatures sont les serviteurs de Williams mais aussi ses créations. À partir d'hommes et de choses dont il ne vaut mieux pas connaître l'origine, il a créé des humanoïdes bipèdes cruels, forts, agiles et tout sauf stupides.

Grands et minces, ils balancent leurs membres efflanqués, terminés par de terribles griffes d'acier, greffés à même les os. Cela ne les empêche pas de manipuler en permanence des scalpels, des bistouris et autres crochets dont ils usent avec excellence. Leur visage jauni est toujours souriant (ils ne peuvent fermer complètement les lèvres, ce qui explique le filet de bave qui coule en permanence au coin de leur bouche).

Mais, outre leur aspect extraordinaire, ce qui les rend si particuliers c'est qu'ils ne vivent pas dans le même temps que nous. Décalés en permanence, ils sont soit très rapides, soit très lents. Le problème, c'est qu'ils maîtrisent parfaitement ce décalage (contrairement aux personnages). Ils sont donc souvent plus rapides que lents. Par contre, ils ne peuvent pas, comme leur créateur, remonter le temps.

Donc, pour pouvoir les atteindre ou les toucher, il faut opposer le POU actuel du personnage au POU moyen d'un Hors-Temps (10+1d6).

Ils ne se reproduisent pas, ne craignent pas les Chiens de Tindalos et ne mangent presque pas (sauf un morceau de leur victime). Ils sont dix et n'ont pas de chef autre que le sorcier (aucun ne domine et ne prend d'initiatives pour les autres). Souffrant à tout instant de leur condition monstrueuse, ils vivent pour servir leur maître mais aussi pour se défouler sur leur victime. Passés maître dans l'art de la torture, ils entraînent leurs proies dans de grandes caves où ils les suspendent à des crochets en attendant de sceller leur sort à petit feu. Si un investigateur tombe entre leur griffe, il est probable que la folie l'entraîne dans le néant plus rapidement que la douleur.

| | | |
|-------------|--------------|------------------|
| FOR : 4d6+4 | CON : 4d6 | TAI : 4d6+6 |
| INT : 3d6 | POU : 1d6+10 | DEX : 3d6+4 |
| APP : 02 | EDU : - | SAN : 01 PV : 20 |

Bonus aux dommages : 1d6

Armes : griffes 50% (1d10+3 points de dommages), lames diverses (1d6+3 points de dommages).

Compétences : Déguisement 40%, Écouter 30%, Se cacher 30%, Suivre une piste 60%, T.O.C. 45%.

Voir un Hors-Temps inflige une perte de 1/1d6+1 SAN.

Pour bien faire, les Hors-Temps vont commencer à harceler les investigateurs en ravageant leur demeure (après la police), en les épiant et en faisant disparaître les gens autour d'eux.

C'est un peu le moment charnière du scénario, lorsque vos joueurs vont passer du rôle de chasseur, au rôle de proie.

Au cours de l'enquête sur Anthony Williams, il faut que vous fassiez basculer l'équilibre des forces et mettre peu à peu la pression sur vos joueurs. Ils doivent se rendre compte que

c'est plutôt leur situation qui est désespérée, pas celle du sorcier. Et pour bien faire, apprenez-leur que les Chiens de Tindalos sont vraiment proches cette fois. Sans Lockwood, ils sont perdus. Bref, s'ils ne bougent pas, la campagne s'achève là.

Le calme avant...

Obligatoirement, les investigateurs vont décider d'entrer dans Hoppless's End. La propriété, en fait, a été transformée en un immense piège qui leur est destiné. Faisant plusieurs hectares, elle n'est cernée par un mur qu'au ong de la petite route de campagne qui y mène. Ailleurs, au mieux une petite barrière symbolique en interdit l'accès. Bien sûr, rien n'indique les quelques pièges à loup qui parsèment la forêt la joutant (peut-être ce lapin mort observable grâce à un T.O.C.), ni les tourbières encore plus traîtres que les sables mouvants (jet de DEX X3 pour s'en sortir seul ou application des règles de noyade après le second échec). Bref, à aucun moment des visiteurs ne doivent se sentir en sécurité. N'oubliez pas de jouer au maximum les règles sur la Santé Mentale. Mais en plus, à chaque perte (quel que soit le nombre de points), les investigateurs perdent 1 point de POU sans le savoir (tenez une comptabilité secrète et signalez que le personnage se sent à chaque fois un peu plus vidé, fatigué).

Le domaine, outre une petite partie boisée, est un jardin à l'anglaise. L'ancien propriétaire des lieux, un lord reparti sur la perfide Albion (en fait assassiné par Williams) était très strict quant à la tenue du jardin. Il y a donc des allées propres et gravillonnées, un labyrinthe, un *arboretum* et une roseraie. Marcher sur les allées discrètement est impossible. Le labyrinthe est piégé. Dans les arbustes touffus et hauts de trois mètres, sont cachées des lames qui peuvent faucher une tête au passage. Le système est mécanique et il est possible de le repérer. Sinon (sauf jet d'Esquive réussi), il occasionne 2d6 Points de dommages (le but du sorcier étant de blesser et non de tuer les investigateurs. Petit détail : il n'y a rien à gagner à se rendre au centre du dédale (deux jet d'Orientation suffisent à en venir à bout). Des Hors-Temps peuvent prendre en chasse quelques curieux. L'*arboretum* est plus intéressant. En son centre, une serre tropicale gonflée d'humidité abrite des spécimens rares d'orchidées. Mais c'est surtout la grille menant aux caves et au repère des Hors-Temps qui est importante. Elle n'est pas utilisée et il faut ramper dans la boue et les feuilles mortes pour passer par ce boyau, mais c'est une entrée ou une sortie de secours tout à fait honorable. La roseraie, elle, n'a rien de particulier si ce n'est que Williams aime bien s'y reposer et y lire.

La maison est typiquement victorienne (murs de briques, tours basses et crénelées, fenêtres hautes et portes à double battant). On y compte deux étages composés pour l'essentiel de chambres, dont les meubles sont couverts de draps blancs (un cliché bien utile pour stresser les joueurs qui vont passer leur temps à soulever les draps en question). Le rez-de-chaussée par contre est plus instructif. Williams y a son bureau, sa chambre et sa bibliothèque. Dans le bureau, on ne trouve que de la correspondance banale (en français) et une carte du monde (la même que chez certains autres sorciers de la seconde partie de la campagne). Dans le tiroir, un revolver de petit calibre, facilement empoignable, peut calmer les investigateurs les plus stressés. Sur le bureau, une lettre cachetée attend les visiteurs. On peut y lire une simple phrase : "bienvenu en enfer, vous êtes morts..." Elle est signée A.W. Dès que les personnages la lise, le sorcier enclenche son piège.



Antony Williams

13, 39 et 60 ans,

Sorcier et boss de fin de niveau.

Antony Williams doit son pouvoir essentiellement à un plus grand sacrifice personnel que les autres membres de la Fraternité. Sans pouvoir le contrôler vraiment, il change d'âge (ce faisant passer pour le père, le fils et le petit-fils). En jeune adolescent, il peut tenter de ruser les investigateurs en jouant la victime. Dans les trois cas, il reste toujours aussi diabolique et instruit (les jouets dans sa chambre sont destinés à donner le change).

| Age : | 13 | 39 | 60 |
|-------|----|----|----|
| FOR | 10 | 14 | 12 |
| CON | 08 | 12 | 11 |
| TAI | 06 | 15 | 15 |
| INT | 18 | 18 | 18 |
| POU | 40 | 40 | 40 |
| DEX | 15 | 15 | 15 |
| APP | 12 | 14 | 13 |
| EDU | 18 | 18 | 18 |
| SAN | 25 | 25 | 25 |
| PV | 08 | 14 | 14 |

Bonus aux dommages : -

Armes : fusil à pompe 30%, couteau (normal ou de sacrifice) 40%.

Compétences : toutes les compétences à 50% (c'est un boss !) sauf : Astronomie 70%, Baratin 75%, Bibliothèque 80%, Déguisement 90%, Discrétion 80%, Écouter 60%, Esquiver 55%, Histoire 100%, Langues étrangères 80% (Français, Allemand, Italien), Mythe de Cthulhu 55%, Occultisme 60%, Psychologie 70%, Suivre une piste 80%, T.O.C 60%.

Sorts connus : 13 sorts de votre choix, dont un permettant de manipuler le temps et le second permettant de se prémunir des Chiens de Tindalos.

Phrase typique : "Affrontez votre destin, vermisseaux".

Dans sa chambre, bizarrement, on peut trouver des jouets d'adolescent mais aussi une canne de vieillard et, dans la penderie, des vêtements pour les trois âges du sorcier (voir sa fiche en fin de scénario). Comme pour le bureau, sous l'oreiller du lit un petit message indique aux investigateurs que le sorcier les attendait.

Enfin, la bibliothèque est totalement inintéressante si ce n'est les photos (posées en évidence sur un lutrin) qui montrent les investigateurs dans une rue, l'air choqués. Un jet d'idée permet de se souvenir de l'endroit où la photo a été prise : tout au début de la campagne lorsqu'une voiture est passée au ralentissement devant eux et qu'ils ont réalisé qu'il y avait des distorsions temporelles. À l'identique des autres pièces, c'est en découvrant les photos que le piège de Williams se déclenche.

Quoi qu'il arrive, si le groupe approche de l'entrée de la cave, cela fait automatiquement réagir les habitants de la maison.

... la tempête !

Entre les décalages temporels de plus en plus menaçants (annoncez aux joueurs qu'au prochain, le Chien de Tindalos sera là), les hallucinations toujours plus terribles (une pluie de sang qui rougit la campagne, les tripes des autres investigateurs qui ressortent par les yeux, et d'autres petites douceurs du cru) et le fait de savoir qu'ils étaient attendus, les investigateurs devraient ressentir un minimum de pression. Quand le piège de Williams se referme, cela doit être encore plus terrible. Les Hors-Temps se présentent ouvertement aux personnages et les prennent en chasse dans toute la maison. Trois d'entre eux patrouillent dehors et rabattent les fuyards, quatre autres obligent les personnages à fuir, se cacher ou descendre à la cave et les trois derniers attendent leur proie sous la maison, accompagnés par Williams qui prépare son grand et ultime sortilège. Les créatures blessent, capturent et pendent aux crochets, mais ne tuent pas. De fait, les investigateurs vont être amenés de gré ou de force à descendre à la cave. C'est un moment sensible du scénario car il vous faudra ruser pour que vos joueurs ne trouvent pas la partie trop dirigiste. Idéalement, il serait souhaitable qu'ils suggèrent seuls de descendre.



L'Appel de Cthulhu

Dans les caves, il faut passer le cellier et une porte dérobée (ouverte) pour vraiment arriver dans l'ancre de Williams. Sous les voûtes, il y a trois pièces intéressantes : le laboratoire du sorcier, la salle de torture (le repère des Hors-Temps) et la salle de cérémonie. Ces lieux sont séparés par de petits couloirs sombres et humides qui se croisent chaotiquement. Pour s'y déplacer sans se tromper, il faut faire un jet d'orientation ou tomber sur des pièces vides, ou pire, sur des oubliettes (T.O.C. pour les repérer et ne pas tomber dedans). Il y a donc de quoi jouer à cache-cache un bon moment (et c'est ce que désire Williams).

Le laboratoire est intéressant pour plusieurs raisons. Il contient une somme de savoirs impies impressionnante, compilée à la fois dans des grimoires mais aussi dans les notes prises par Williams. On peut aussi y trouver des fioles d'acide (à l'usage inconnu) et un fusil à canon scié (une précaution plus classique du sorcier). L'arme contient six balles. Normalement, un Hors-Temps surveille son accès, mais il peut facilement être distrait de sa tâche puisque son premier ordre est de prendre en chasse les personnages. Sur les livres de Williams (écrits en bon anglais), il est possible d'apprendre qu'il prépare un sortilège baptisé par lui "Drain du Temps". Curieusement, il semble le tenir de Lockwood (par la torture). Sous le nom du professeur, une mention rassurante : "le tuer en dernier".

La salle de torture est également gardée. Plusieurs victimes des Hors-Temps (des PNJ rencontrés lors de la campagne) pourrissent sur les crochets. Il se peut que quelques investigateurs malchanceux s'y balancent aussi (c'est fou ce qu'on peut survivre longtemps pendu comme ça). Cette vision doit sûrement infliger une perte majeure de SAN aux personnages. Cette perte s'accompagne de petits crépitements bleutés qui courent vers la salle de cérémonie. Un Hors-Temps passe le... temps, sur quelques victimes avec ses griffes. Il peut être surpris si l'arrivée des investigateurs est discrète.

Là, accroché, attend Lockwood. Il va mourir dans les bras de ses sauveurs, mais parviendra avant à expliquer que Williams va remonter dans le temps pour tuer les personnages, avant même l'explosion qui fit débiter l'affaire. En guise d'adieu, il leur dira de se souvenir du 10 décembre 1901. Lockwood mort, il n'y a plus, théoriquement de moyen d'échapper aux Chiens de Tindalos...

La dernière salle, la salle de cérémonie, est gardée par un Hors-Temps. Williams s'y trouve et ouvre un portail sur le passé. Il serait bon que les investigateurs n'arrivent dans cette pièce qu'à la fin. Le sorcier les accueillera cal-

mement, devant un vortex tourbillonnant. Il leur expliquera alors son plan et pourquoi il avait besoin de leur présence (pour drainer leur POU). Le plus drôle, ajoutait-il, c'est qu'il suffit de se concentrer sur un lieu pour s'y rendre. L'espace n'a plus d'importance pour quelqu'un d'aussi puissant que lui. Si on lui tire dessus, il esquive les balles en utilisant sa maîtrise du temps et plonge dans le vortex en hurlant "À bientôt".

Tempus Mortis : Fin

Sans leur maître à proximité, les Hors-Temps deviennent fous furieux. Par contre, ils ne peuvent plus se décaler dans le temps et sont sensibles aux attaques. Les investigateurs ont seulement quelques minutes avant de tomber raides morts, tués dans leur passé, sans pouvoir faire grand chose. Pire, les sorciers tués vont se matérialiser peu à peu. La Fraternité Carmin va gagner.

Comment réagir ? Il faut prendre le sorcier à son propre jeu. La direction dans le temps du vortex est réglable grâce à un cadran sur un mur de la salle de cérémonie (un mécanisme étrange qui ressemble à un calendrier). Il faut le régler sur le 10 décembre 1901 et penser au collège Stuart II, là où toute l'histoire commença. Mieux, si les personnages ont visité l'école, ils peuvent même penser à l'endroit où fut sacrifiée Mary Ann Lockwood pour s'y rendre directement et... tuer tous les sorciers avant qu'ils ne commettent leur meurtre et qu'ils ne maîtrisent le temps. À ce moment-là, ils sont jeunes, uniquement armés de couteaux et complètement surpris de voir débouler des investigateurs furieux, blessés, hagards et surtout... armés (il faut espérer). Au milieu de la tempête, personne n'entendra leurs hurlements et les coups de feu.

Une fois le travail terminé, tous les décalages temporels s'arrêtent, le vortex disparaît rapidement. Il faut plonger dedans pour ne pas rester bloqués et les investigateurs se retrouvent dans une cave humide, vide et sombre, appartenant à un lord anglais qui va les chasser de chez lui à coups de balais.

Conclusion

Les voies du temps sont mystérieuses. Les investigateurs ont créé un paradoxe temporel grave, mais ont sauvé leur peau. Les Chiens de Tindalos ne sont plus là, mais se posent des questions. Si on cherche dans les journaux de 1901, on apprend que la tempête a causé la mort de six jeunes étudiants qui se sont perdus lors d'une sortie improvisée. Le directeur a donné sa démission et c'est l'un de ses professeurs, un certain Lockwood, qui a pris la tête de l'établissement. Actuellement, c'est sa fille qui le dirige, suite à la mort de son père, il y a déjà trois ans. Rien n'a eu lieu, mais les investigateurs se souviennent pourtant de tout.

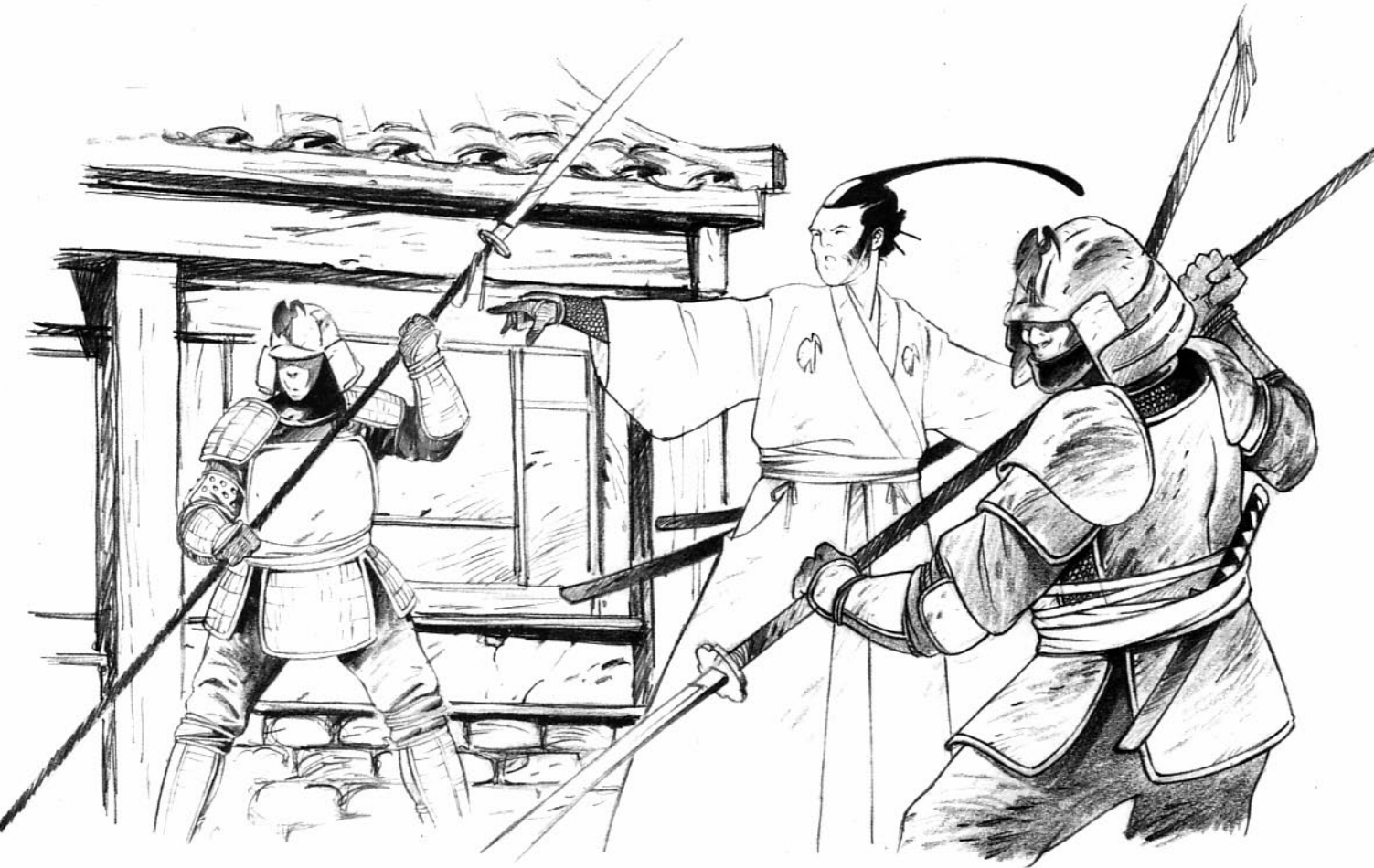
Pour être sortis vivants de cette campagne, ils gagnent chacun 2d10+2 points de SAN, 1d10 points de Mythe et tous les objets, livres et sortilèges qu'ils peuvent avoir appris lors de leurs aventures. La Fraternité Carmin n'est plus, mais pour eux le combat ne fait que commencer.

Auteur : Benoît Attinost
Illustrations : Emmanuel Michalak



Le sang de la victoire

Deuxième partie de notre campagne de L5A qui se déroule quelques jours après le coup d'État du Scorpion. Pour quelques samouraï encore vivants après la tannée qu'ils se sont pris lors du scénario précédent.



Synopsis

Nous retrouvons donc nos personnages, déçus, fourbus, au moment où ils parviennent devant les murs de la forteresse des grues de fer (qu'ils ont quittée quelques jours auparavant). Il n'est plus question de remonter vers le Nord puisque les forces du Crabe, alliées aux forces de l'Outremonde, ratissent la région et massacrent tous ceux qu'ils rencontrent. Heureusement pour eux, les personnages sont accueillis – si ce n'est comme des héros – au moins comme des samouraï dignes de défendre les murs de la forteresse grue. Le siège s'organise tandis que les Heimin arrivent de plus en plus nombreux.

Le meneur de jeu devra tout faire pour que l'ambiance de fin du monde de cette campagne atteigne ici son paroxysme. Pour ce faire, il pourra utiliser tout ou partie des événements décrits ci-dessous, pendant les trois jours durant lesquels les PJ vont se reposer, avant de se jeter à corps perdu dans la suite du scénario.

Un scorpion solitaire

Bayushi Sozo est plus commerçant que guerrier. Il était venu vendre un stock de tissus rapportés des terres brûlées et prendre des contacts pour un de ses cousins, trafiquant d'opium dont la réputation n'est plus à faire. Il cherche des individus capables de le ramener en territoire Scorpion moyennant koku sonnants et trébuchants. Gageons que les personnages n'accepteront pas une mission aussi proche de celles que remplissent les plus avarés des Ronin.

Le convoi

Des Heimin viennent des villages du sud en demandant de l'aide. Ils forment un énorme serpent vivant où se mêlent chariots, animaux de fermes, femmes et enfants. Les autorités Grue bloquent les Heimin car il semblerait que les limites d'accueil de la ville soient atteintes. Cela permet aux hordes de l'Outremonde d'attaquer la colonne. Un immense Oni, gras et gros comme un poussah, sort de l'océan et commence à manger tout ce qui lui tombe sous la dent, à pleine bouche. La situation est totalement horripilante (facteur de peur 6) mais nombre de samouraï se lancent à l'attaque pour le repousser. Si vos personnages se laissent tenter par l'aventure, prenez les caractéristiques d'un Oni No Tsuburu (voir *L'Outremonde*). Estimez qu'ils sont accompagnés par 1d6+3 autres samouraï de rang 1d3.

La purification

Les personnages qui ne se sont pas encore entièrement changés depuis le précédent scénario seront convoqués par les autorités et interrogés par des grues de fer. Ils les soupçonnent d'être teintés par l'Outremonde (au mieux) ou carrément traîtres (au pire). À eux de prouver leur état physique et mental (en fait, une simple conversation devrait suffire). S'ils sont réellement teintés, ils risquent d'être considérés comme des créatures de l'Outremonde et seront alors exécutés sur le champ. Un maître de jeu magnanime pourra leur permettre de s'échapper de la ville *in extremis*.

Le cas de l'Oni qui tombe mal

Le vrai scénario commence trois jours après l'arrivée des personnages dans la ville. Les forces du Crabe et de l'Outremonde font le siège et lancent de temps en temps des assauts désespérés vers le château. Heureusement, la dureté des murs et la pré-

Oni No Oki

Ce type de Oni est relativement rare et on ne peut que s'en réjouir. C'est en fait une entité complètement incorporelle qui ne possède d'aucune caractéristique propre (à part une Volonté de 6). Elle est aussi invisible et n'est affectée par aucun sort normal (pour s'en débarrasser, il faut utiliser la magie, mais d'une façon différente, voir à ce sujet la suite du scénario). Pour le commun des mortels, donc, elle n'existe pas. Lorsqu'elle veut apparaître et agir dans le monde réel, elle doit prendre possession du corps d'un individu de son choix. L'opération se déroule sous la forme d'un jet d'opposition (Volonté du Oni contre Honneur de la victime). Un jet réussi permet à la créature de prendre le contrôle du personnage, tandis qu'un jet raté immunise à vie la victime des effets de tout Oni No Oki. Un personnage possédé voit sa Volonté monter à 6. Toutes ces autres caractéristiques, rangs, etc. ne sont pas modifiées. En théorie, le personnage est joué par le meneur de jeu.

cision des tirs des Grues ne permettent aucune progression. Tant qu'il restera nourriture et eau aux défenseurs, la ville tiendra. À moins que...

Prenez donc de côté le joueur que vous estimez avoir le plus d'ascendant sur le reste du groupe. Une forte tête, un petit malin, ce que vous voulez du moment qu'il est capable de mener les autres personnages par le bout du nez (ou presque). Fuyez les timides et les réservés comme la peste. Tout comme ceux qui ne voient dans le JDR qu'un bon moyen de se faire mousser. En effet, le rôle que vous allez lui confier est difficile et il est primordial que ce joueur soit bon, très bon. Dites lui donc qu'il vient d'être contrôlé magiquement par un Oni et que, désormais (et jusqu'à ce que son personnage parvienne à se libérer), il doit JOUER L'ONI comme si c'était son personnage. Vous devez aussi lui expliquer ce qu'il fait là et ce qu'il doit faire. Inutile de parler au joueur de la façon dont il peut se libérer de cette emprise : l'âme de son personnage n'a aucun moyen de communiquer avec les autres joueurs. Pour ce scénario au moins, il peut oublier son rôle habituel.

Et si mes joueurs sont tous aussi mauvais ?

Si les joueurs sont des flans, incapables de garder un secret ou de jouer autre chose que leur grosbill de personnage, prompt à balancer tout de go ce qui vient de se passer, ou même à tricher ("psst... le dit à personne mais je suis possédé par un Oni ; cool non ?") : il vous faudra alors choisir une autre façon de jouer ce scénario. Le possédé sera un PNJ très connu des personnages et qu'ils respectent totalement (on peut même imaginer qu'ils lui doivent la vie). Un daymio, un membre de la famille (pour les Scorpions), etc. Jouez ensuite normalement le reste du scénario. C'est moins éprouvant pour les nerfs mais aussi beaucoup moins roleplay.

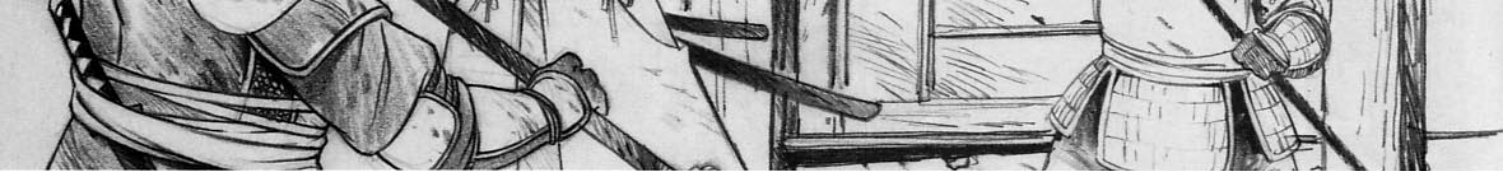
Une mission... impossible

Le rôle de l'Oni est, tout simplement (eh ! eh ! eh !) d'ouvrir les portes de la ville aux forces de l'Outremonde. Bien entendu, tout cela est plus difficile à faire qu'à dire. Nous ne sommes pas ici en présence d'une bête porte de quatre mètres de large défendus par deux sentinelles endormies. Non, au contraire, les samouraï sont présents par dizaines et les portes en questions sont au nombre d'une demi-douzaine. En fait, vous devez vous arranger pour que cette mission ne puisse être remplie que par le groupe entier des personnages et pas seulement par celui qui incarne l'Oni. Elle devra plutôt demander de la ruse que de la force et devra pousser les personnages dans leurs derniers retranchements. Cependant, il y a aussi de grandes chances pour que, aussi diplomate soit-il, le joueur ne puisse décider ses petits camarades à perdre des points d'Honneur par poignée pour trahir des Grues. Et ce n'est d'ailleurs pas ce qu'on leur demande. On leur demande simplement de découvrir ce qui se trame et d'aider le personnage possédé malgré lui.

Des indices comme s'il en pleuvait

Pour que les personnages se rendent compte de ce qui se passe, au-delà de la mission débile que tente de remplir leur camarade de jeu, il faut que quelques indices les mettent sur la voie, leur prouve que quelque chose d'anormal est en train de se passer. Saupoudrez ces indices, lentement au départ puis plus rapidement si vos joueurs sont mal comprenant.

- Les animaux qui s'approchent tout près du personnage se sentent mal à l'aise. Au pire, ils peuvent même l'attaquer. Par



Gardes des portes (Bushu de la famille Daidoji)

| | | | |
|--------------|---|------------|---|
| FEU | 2 | Agilité | 3 |
| Intelligence | 2 | AIR | 2 |
| Réflexes | 4 | Intuition | 2 |
| TERRE | 2 | Volonté | 2 |
| Constitution | 2 | EAU | 2 |
| Force | 3 | Perception | 2 |
| VIDE | 2 | | |

Avantages et désavantages : ennemi juré (bushi Crabe), obnubilé.

Compétences : Art de la guerre 2, Connaissance (clan du Lion) 2, Courtisan 2, Défense 4, Étiquette 1, Iaijutsu 1, Kenjutsu 2, Naginata 3, Sincérité 1, Kyujutsu 1.

Gloire et Honneur : 1 - 3

exemple, le personnage ne pourra pas monter à cheval et se fera même attaquer par sa monture si elle est capable de se battre. Pour les non-cavaliers, on peut imaginer des chats ou des chiens agressifs, voire des oiseaux.

- Un moine illuminé prend les personnages à partie en les traitant de suppôts de l'Outremonde. Il ne désignera pas de personnage en particulier, mais fera assez de souk pour que les autorités s'intéressent à eux. Il leur faudra trouver un moyen de s'en débarrasser.

- Un shugenja (qui n'est pas du groupe, il est bon de le préciser) invoque un esprit et c'est l'âme du personnage qui est invoquée. Il a une minute montre en main pour défendre son bout de gras. Selon le clan auquel appartient le shugenja, il pourra agir de façon bien différente. Il pourrait tenter de tuer l'Oni en détruisant le corps du personnage. Il pourrait aussi tenter de prévenir les autres personnages. Il pourrait aussi ne rien faire ou décider de les dénoncer aux autorités.

- Même chose que ci-dessus mais lors d'une invocation lancée par un shugenja du groupe. La situation sera donc bien plus claire. Bien que le personnage prenne certainement tout son temps pour expliquer au groupe que le Oni, c'est l'être que le personnage a invoqué et que le vrai personnage c'est lui et bien lui. Il faut livrer la ville aux Crabes et à l'Outremonde. Mais il ne peut pas leur avouer pourquoi...

- Un chasseur de sorcières repère le groupe de PJ et détecte la présence d'un Oni dans le corps du personnage. On assistera certainement à un duel verbal, voire physique, entre l'Oni et le chasseur de sorcières. Tout cela risque de dégénérer en bataille rangée car entre les personnages et le chasseur, les autorités locales n'hésiteront pas.

Trouver une solution

Une fois que les personnages seront vraiment certains que quelque chose ne tourne pas rond dans l'esprit du joueur possédé, ils devraient commencer à tenter d'agir pour que la situation tourne à leur avantage. Ils devront d'ailleurs le faire sans que le possédé soit au courant, sans quoi il risque de prendre le large afin de ne pas être retrouvé. Mais le scénario étant très libre, il est possible que la situation dégénère rapidement. Voyons tout ce qui peut mal tourner (la liste n'est pas exhaustive) :

- Si les personnages tentent de tuer le possédé : tout se passera normalement. Le combat aura lieu et le possédé mourra (certainement). L'Oni sera libéré et le personnage bel et bien mort. Bravo.

- Si le possédé prend la fuite : les personnages devront certainement déployer des trésors d'ingéniosité pour le retrouver. Sachant que de toute façon, ils sont certains d'une chose : il va tenter d'ouvrir les portes de la ville. Reste que les amateurs de chasse à l'homme seront aux anges. Il serait cependant souhaitable que le possédé ne finisse pas par s'évanouir dans la nature.

- Si le possédé tente de tuer un des personnages : prenez le joueur incarnant le personnage possédé en aparté avant que la situation ne dégénère et dite lui de ne pas pousser ses coups trop loin. Cela n'a pas de raison logique (dans le scénario) autre que de ne pas massacrer tout le groupe. Si le possédé cherche une raison pour retenir ses coups, faites lui remarquer que l'Oni aime par-dessus tout faire ses coups en douce, et tuer des samouraï n'est pas ce que l'on pourrait appeler une discrétion absolue.

- Si le possédé parvient à ouvrir les portes (avec ou sans l'aide de tous les personnages) : la forteresse Daidoji sera prise mais les personnages pas obligatoirement tués. Ils pourront même parvenir à s'échapper de la ville, avec l'aide du possédé. Ce dernier aura même la joie de voir son âme réintégrer son corps. L'Oni trouve en effet bien plus drôle de laisser le samouraï vivre avec la honte d'avoir, par sa faiblesse, fait disparaître une capitale Grue. Sans compter ses compagnons qui, sans preuve du contraire, pourront même le prendre pour un vrai traître. La possession laisse une "trace" de l'Outremonde pendant quelques jours puis disparaît comme si de rien n'était.

Le chemin de la repentance

Mais le plus gros du scénario sera certainement de trouver un moyen de chasser l'Oni de la tête du personnage, contre sa volonté, tout en lui faisant croire que l'on est de son côté. Autant dire que ce n'est pas si simple que cela. Plusieurs méthodes existent d'ailleurs pour parvenir à ces fins. Étudions-les en détail.

La voie de l'exorcisme

La façon la plus simple dont on peut se débarrasser d'un Oni est de l'exorciser. Cependant, ce type d'Oni est si puissant qu'il ne quitte son hôte involontairement qu'après lui avoir fait subir de graves attaques mentales qui laissent des séquelles évidentes. Pire encore, plus le personnage est intelligent, plus ces séquelles sont importantes. Le jet à réaliser correspond à un jet de

Volonté (avec la volonté de base du personnage, pas le 6 donné par l'Oni) sur un ND de (Intelligence x5). Un jet raté implique la perte de 1 point d'Intelligence par 10 points de marge d'échec. Ces points ne remontent qu'à raison de 1 point par an. Si le jet entraîne la perte de tous les points d'Intelligence de la victime, elle tombe dans le coma jusqu'à ce qu'elle retrouve au moins 1 point d'intelligence. Trouver un exorciste est bien plus diffi-



PNJ

Zombies

| | | | |
|--------------|---|------------|---|
| FEU | 1 | Agilité | 1 |
| Intelligence | 1 | AIR | 0 |
| Réflexes | 0 | Intuition | 0 |
| TERRE | 0 | Volonté | 0 |
| Constitution | 3 | EAU | 1 |
| Force | 3 | Perception | 0 |

Jet d'attaque : 1g1

Jets de dommages : 5g2 (armes improvisées – la plupart n'infligent que 4g1)

ND pour être touché : 5

Armure : 7 (2 avec un tetsubo)

Blessures : 60/mort

Capacités spéciales : peur (4), immunité à la douleur (aucun malus dû aux blessures subies), invulnérabilité (peut perdre un membre dans un combat, voir livret de règles page 198).

Serviteurs de l'Outremonde

| | | | |
|--------------|---|------------|---|
| FEU | 1 | Agilité | 3 |
| Intelligence | 1 | AIR | 2 |
| Réflexes | 2 | Intuition | 2 |
| TERRE | 1 | Volonté | 1 |
| Constitution | 2 | EAU | 2 |
| Force | 2 | Perception | 2 |

Compétences : Kenjutsu 2, Tantojutsu 2, Corps à corps (combat de rue) 2, Défense 3, Connaissance de l'Outremonde 2, Connaissance des shugenja 1, Connaissance des Oni 2, Connaissance des gobelins 3.

Équipement : armure légère ou pas d'armure du tout (30%/70%), katana (50%), tanto (30%), couteau (10%), pas d'arme (10%).

Gloire et Honneur : 0 – 0

cile qu'il n'y paraît, surtout dans une ville assiégée par des forces de l'Outremonde. Les personnages devront donc faire des pieds et des mains pour trouver un individu capable d'une telle prouesse. Autre chose : l'exorcisme est peut-être une bonne solution, mais elle n'est pas sans effet sur la santé du lanceur. On peut donc imaginer que ce dernier demande aux joueurs des Koku, voire des objets mystiques et/ou coûteux.

La voie du combat

Les personnages peuvent penser que la solution réside dans le fait de combattre l'Oni qui contrôle le joueur. Ce n'est pas totalement faux. Certes l'Oni est incorporel et ne peut subir aucun point de dommage à cause d'un sort. Mais il existe d'autres moyens de le combattre. Tout d'abord, baillonner le possédé est un premier pas tout à fait souhaitable. Deuxièmement, on peut ensuite commencer à imaginer un moyen de le faire réagir. On peut par exemple lui dire que l'on peut le maintenir en vie pendant un laps de temps très long et qu'il lui sera impossible d'ouvrir quelque porte que ce soit. L'Oni n'aura alors comme seul moyen de se libérer que de faire intervenir des individus teints par l'Outremonde, plus quelques zombies pour faire bonne mesure. Le combat sera néanmoins de courte durée vu la faiblesse des forces en présence. L'Oni laissera les Lions ouvrir les portes et quittera le corps de la victime. C'est un très bon moyen de se sortir de ce scénario.

La voie de la tchatche

Les personnages peuvent aussi tenter de raisonner l'Oni, voire tenter de forcer le personnage réel à retrouver ses esprits. De vive voix,

il n'y a aucune chance pour que cela se produise (l'âme de la victime se trouve sur le plan des esprits et ne peut pas "entendre" les personnages). Si les PJ parviennent à parler avec l'âme de leur ami (avec un sort de communion par exemple, avec un ND particulièrement haut, plus de 30 dans le meilleur des cas), ils pourront tenter de lui donner le courage de chasser l'Oni de son corps (voir encadré à ce sujet).

Je voudrais retourner à la maison

Plusieurs fois dans le scénario le joueur qui incarne l'Oni pourra avoir envie de chasser l'envahisseur de son corps. C'est souvent le cas lorsque l'Oni fait une action qui va totalement à l'encontre de la morale et de l'honneur du personnage. Il faut cependant bien avouer qu'il sera très improbable que le personnage réussisse du premier coup. À chaque tentative, réalisez un jet de Volonté (avec la Volonté du personnage de base, pas le 6 du démon) et tenez compte du résultat ci-dessous :

1-20 : rien. Le personnage est tellement secoué qu'il ne peut plus tenter de se libérer avant 24 heures.

21-30 : rien. Mais le personnage n'est pas réellement fatigué : il peut tenter de se libérer à nouveau dans les plus brefs délais (mais pas tant que les actions de l'Oni sont en désaccord avec son honneur ou sa morale).

31-50 : la prison mentale dans laquelle se trouve le personnage commence à se fissurer. Vous obtenez un bonus de 5 à votre prochain jet (ce résultat est cumulable autant de fois que c'est possible).

51+ : le personnage parvient à chasser l'Oni de son corps et retrouve pleine possession de ses mouvements.

Lorsque le personnage s'est libéré, cela ne signifie pas obligatoirement que le scénario est terminé. Si cela intervient trop tôt dans l'aventure, on peut imaginer que l'Oni choisisse une nouvelle victime proche des personnages (cette fois-ci, ne prenez pas un PJ, la première fois, c'était déjà bien difficile !!!).

Suite... mais pas fin

Si les personnages parviennent à libérer leur ami, le cas du siège du château ne sera pas réglé pour autant. Quelques heures seulement après sa guérison, des rumeurs courent qu'une porte a été attaquée (de l'intérieur) et ouverte. Les Onis sont dans la ville et massacrent à tour de bras. Cette nouvelle risque de jeter un froid dans l'esprit des joueurs. Certes l'ex-possédé se souvient de tout ce qui s'est passé et jamais au grand jamais il n'est parvenu à ouvrir les portes. Le doute continuera certainement de planer : est-ce bien le personnage réel que les joueurs ont en face d'eux ou bien l'Oni est-il parvenu à rester dans son corps ? Y avait-il seulement un Oni ou le joueur était-il bel et bien un traître ? La vérité est bien plus simple et plus rassurante : un autre Oni du même type a pris le contrôle d'un daimyo Lion et il s'est jeté, avec sa troupe, sur une des principales portes de la ville. Les joueurs particulièrement malins pourront, dans le chaos ambiant qui règne dans la ville, obtenir les renseignements correspondant à l'attaque des Lions. Cela devrait disculper le joueur possédé. Quoi qu'il en soit la ville est prise et toute résistance est inutile. Les personnages se résignent cependant à rester la défendre jusqu'au bout en combattant pied à pied avec les forces du Crabe et les gobelins qui envahissent les rues. Vont-ils mourir ici ? Vous le saurez dans la dernière partie de la campagne.

Rendez-vous au prochain Backstab.

LE PROJET T-65

Cette aventure linéaire est conçue pour quatre à cinq joueurs débutants, connaissant ou non le monde de Star Wars. Ils vont devoir y incarner des adolescents. Il s'agit d'une introduction qui va permettre à vos joueurs de rejoindre la toute jeune Rébellion. En effet ces événements se déroulent quelques mois après l'instauration de l'Empire [Cf. livre de base p.222].



Synopsis

Les joueurs se retrouvent détenus avec leurs parents, sympathisants de la République, dans un centre de rétention impériale, lorsque la Rébellion lance une attaque afin de récupérer certains ingénieurs ayant travaillé pour Incom sur la conception d'un chasseur. Les PJ se retrouvent évacués avec la Rébellion en possession d'une partie du projet du T-65, plus connu sous le nom de "X-Wing". L'Empire, désireux de récupérer les plans, fait pression sur les joueurs en menaçant leurs parents. La Rébellion offre d'aider les PJ en échange des documents. Formés rapidement les joueurs sont envoyés sur leur monde natal lorsqu'ils apprennent que leurs parents ont été exécutés. Il faut désormais mettre la main sur un ingénieur qui a été enlevé par un pont de la pègre, qui espère vendre au plus offrant le T-65. Seul l'ingénieur sait où se trouve le reste des documents et le prototype. Alors qu'ils ont les coordonnées, les PJ sont trahis et une course de vitesse s'engage entre eux et l'Empire pour mettre la main sur le projet T-65 : le X-Wing.

Préambule

Séléann est une planète désertique possédant peu d'habitants, regroupés dans quelques villes. Kamala est la capitale de la province d'Obia. Elle compte quelques milliers d'habitants dont principalement des employés d'un centre de recherche d'Incom. Depuis l'avènement de l'Empire, une compagnie de stormtroopers et une antenne du BSI (Bureau d'espionnage et du renseignement Impérial) ont pris leurs quartiers. Ces derniers sont à la recherche de documents concernant un projet de nouveau chasseur nommé T-65. En effet, quelques employés d'Incom ont détruit des données et en ont cachées d'autres dans une ancienne base abandonnée et perdue au milieu d'un désert, afin de pouvoir les donner à la Rébellion. Le BSI n'a pour l'instant obtenu aucun résultat. Il a décidé d'effectuer une grande rafle parmi les habitants afin de faire pression sur les opposants pour qu'ils livrent le projet T-65. Les joueurs ont été arrêtés en même temps que leurs parents et sont détenus séparément dans un camp provisoire de rétention. Les joueurs attendent d'être interrogés lorsque des bruits d'explosions résonnent dans l'air. Un mouvement de panique parcourt la foule des détenus, des détonations de blaster éclatent un peu partout. Dans la pagaille, des prisonniers aidés par des assaillants réussissent à s'enfuir. Alors que les PJ cherchent un moyen de s'échapper, un homme blessé leur remet un datapad et un holorecorder, leur demandant de le mettre à l'abri de l'Empire. Il s'écroule ensuite, victime des stormtroopers qui contre-attaquent. Essuyant des tirs de blaster, les PJ rejoignent un groupe d'assaillants refluant vers un vaisseau qui décolle.

Un nouvel avenir !

Très vite, les PJ vont comprendre qu'ils se trouvent dans un vaisseau rebelle nommé L'Hispaniola. Une quinzaine de personnes ont trouvé refuge dans le vaisseau. Il s'agit de membres du commando et de prisonniers. Le meneur de jeu peut décider que des chasseurs impériaux prennent en chasse le vaisseau afin de rajouter de l'action. Pendant ce temps, les PJ peuvent observer de plus près les objets remis. Le datapad comprend de nombreuses données visiblement codées, quant au holorecorder, il montre l'homme qui leur a remis les objets expliquer qu'ils doivent absolument les remettre à un homme nommé Harlan. C'est de la plus haute importance, l'avenir de la République en dépend. Le lieutenant Marcus rassure les ex-détenus sur leur sort : la rébellion les relâchera. Durant le trajet, les PJ sont avertis que les autorités ont lancé un ultimatum : une dizaine de personnes seront fusillées si les évadés ne se constituent pas prisonnier dans les soixante-douze heures. Les noms des parents des PJ figurent dans la liste des otages. Plusieurs solutions s'offrent aux joueurs. Ils peuvent décider de se rendre, se condamnant du même coup à une mort certaine, ou prendre l'initiative de libérer les otages, ce qui risque de conduire au même résultat. Par contre, la Rébellion s'engagera à tout tenter pour libérer les parents des personnages, si ceux-ci remettent les documents. Ils seront alors conduits sur une petite lune servant de refuge à l'Alliance. Une fois les documents décodés, les PJ vont apprendre qu'ils sont conviés par la Rébellion à retrouver le prototype du chasseur T-65.

Pourquoi les PJ ?

La Rébellion n'étant pratiquement pas présente sur la planète, elle fait le choix d'envoyer les PJ sur place, accompagnés de quelques commandos, car ces derniers connaissent très bien leur monde. Ils seront donc à même de pouvoir collecter des informations, recueillir de l'aide en cas de danger, localiser des endroits plus facilement.

En route pour l'aventure

Les PJ vont subir un entraînement intensif afin d'acquies des bases qui leurs serviront en mission. Le meneur de jeu va pouvoir ainsi finir la création des personnages. Ils n'ont que peu de temps pour acquies des bases qui leur permettront de survivre. Le sergent Atorn ainsi que deux de ses hommes nommés Yanis et Gochaq les accompagneront. À noter que Gochaq travaille pour l'Empire depuis peu : il a en effet appris que sa femme et son fils sont retenus par le BSI. En échange d'informations, l'Empire laisse sa famille tranquille. Il vit cette situation difficilement. Aussi, pour éviter toute indiscretion, il reste volontairement isolé et difficile de contact. L'Alliance n'a comme seul indice pour retrouver Harlan qu'une adresse à Dogyl, un des bourgs proche de Kamala. Il s'agit d'un ancien ingénieur qui a travaillé pour Incom. Il faisait partie d'un courant politique opposé à l'Empire. Depuis l'arrivée des troupes impériales sur Séléann, on est sans nouvelle de lui ainsi que d'un certain nombre d'autres ingénieurs. On pense qu'ils se sont cachés ou enfuis, voire pour certains qu'ils sont décédés. Harlan reste pour l'instant la source la plus sûre pour mettre la main sur le T-65. Toutefois les ordres sont clairs : si la mission devait échouer, les PJ doivent s'arranger pour qu'en aucune façon ce projet ne tombe entre les mains de l'Empire.

Les personnages

Au début de ce scénario, les personnages ne sont que de simples citoyens d'une planète perdue dans la galaxie. Ils ne possèdent que quelques compétences sortant de l'ordinaire, provenant de leurs passions, ou de leur milieu familial et social. Le meneur de jeu a le rôle de faire comprendre aux joueurs que leurs personnages ont une chance inespérée, malgré les dangers, de voyager ou bien d'accomplir des choses extraordinaires.

En terme de jeu, les personnages commencent l'aventure comme des niveau 0 et deviennent réellement niveau 1 au cours du scénario. C'est au meneur de jeu de définir les classes de personnages qu'il attribuera à chacun. Pour cela, il doit prendre en compte la façon de jouer, ainsi que le type de personnage (le plus compétent en blaster ne sera sûrement pas le diplomate du groupe, quoi que...).

De plus le meneur de jeu aura choisi préalablement les *facts* de chacun des personnages afin de gagner du temps après leur entraînement. Les joueurs auront un droit de regard sur les compétences, mais elles doivent rester réalistes par rapport aux classes et au background.

Sur la piste de Harlan

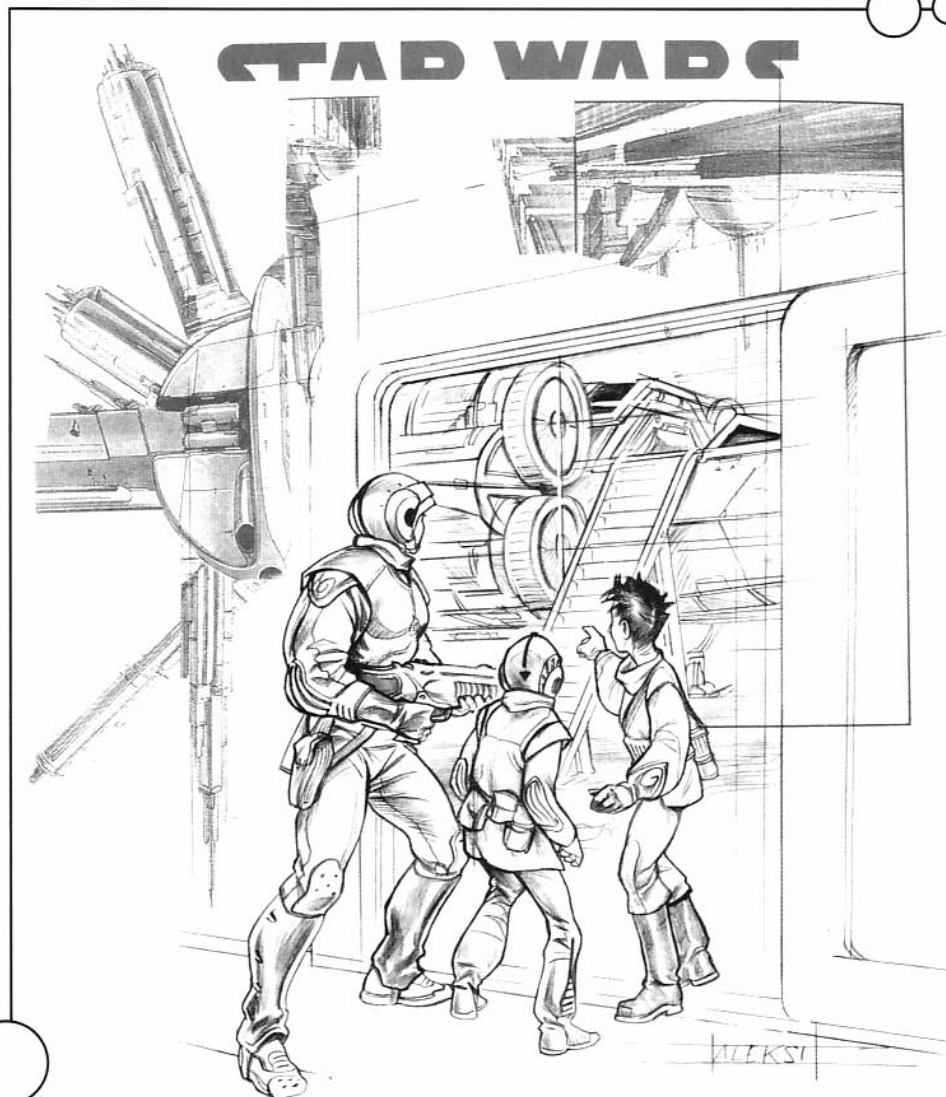
Les joueurs sont déposés près de la bourgade de Dogyl. Elle comprend une petite centaine d'habitants dont les activités principales sont surtout orientées vers l'agriculture hydroponique. La seule piste que les PJ possèdent reste la dernière adresse connue de Harlan. Il s'agit d'une maison de plain-pied, située un peu en dehors du village. Une rapide fouille de la demeure permet de se rendre compte qu'elle a déjà été visitée et qu'il y a des traces de lutte remontant à plusieurs jours. En faisant le tour des maisons des environs, les PJ peuvent apprendre qu'un soir, il y a plus d'une semaine, un groupe d'hommes est venu prendre Harlan. Il y a un peu plus de quatre jours, un détachement impérial s'est aussi rendu sur les lieux. Ces derniers ont aussi interrogé les voisins. Un petit garçon se rappelle très bien des visiteurs du soir : parmi eux il y avait un homme tatoué sur la moitié de son visage. Il n'avait jamais vu ça de sa vie, et le tatoué semblait commander aux autres. Après avoir enlevé Harlan (il était attaché et bâillonné) ils ont pris la direction de Kamala.

À la recherche de l'homme aux tatouages

En se rendant dans la capitale provinciale, les joueurs ne doivent pas oublier qu'ils sont recherchés et qu'ils risquent d'être dénoncés car leur tête à été mise à prix. Ils auront aussi le malheur d'apprendre que les otages ont été mis à mort, et qu'une nouvelle exécution est prévue dans quarante-huit heures. La seule chance de retrouver la trace de l'homme tatoué consiste à faire le tour des bars de la zone.

Le meneur de jeu est invité à s'inspirer de la cantina de Mos Esley pour décrire les différents bars et boîtes, ainsi que la faune locale qui y traîne. Les PJ, qui ne sont que de jeunes adolescents, risquent d'avoir des problèmes pour s'affirmer au sein de ce monde. Ils peuvent être aussi la proie d'esclavagistes. Par contre, leur recherche va les conduire à rencontrer un homme du nom de Xyu qui dit connaître l'homme aux tatouages. Il donne rendez-vous aux PJ près d'un ancien silo à grains, en périphérie de la ville. Il s'agit en fait d'une embuscade. L'homme les a reconnus et espère empocher la récompense. Il s'est du même coup associé avec quelques canailles (le nombre dépend du meneur de jeu). Ces derniers s'enfuient dès que deux des leurs seront tombés. Cependant, Xyu se rendra directement auprès des autorités impériales pour les prévenir de la présence des PJ dans la ville. Désormais les patrouilles ont ordres de faire attention, et les contrôles d'identité sont multipliés. Cependant, la politique de terreur pratiquée par le BSI donne des résultats inverses de ceux escomptés. Une partie de la population est révoltée par les

exécutions d'otages. Alors que les joueurs se retrouvent contrôlés par des stormtroopers, la population prend faits et causes pour eux et leur permet de s'échapper. Ils finiront par apprendre que la personne qu'il recherche se nomme Drayleck et travaille en free lance pour qui est assez riche pour s'offrir ses services. Depuis plusieurs jours, il squatte chez une prostituée passant sa vie à jouer et à sortir. Si les joueurs arrivent à lui mettre la main dessus, il pourra leur révéler qu'il a travaillé sur commande pour le Baron. Il ne sait rien de plus et n'a absolument aucune idée de l'endroit où peut se trouver l'ingénieur. Lui-même repart bientôt - il a été engagé pour un nouveau contrat. Il n'ira pas rapporter son contact avec les PJ auprès du Baron, car cette affaire ne le concerne plus. Par contre, il conseille de surveiller les différentes demeures que possède Le Baron. En effet, avec la présence des stormtroopers c'est un risque trop important pour lui de garder l'homme actuellement le plus recherché de la planète. En effet ces derniers n'hésitent pas à se livrer à des fouilles inopinées chez les particuliers. En faisant quelques recherches, les PJ découvrent que le Baron possède en fait trois maisons en lointaine périphérie de Kamala, ainsi qu'une vieille mine abandonnée. En faisant le guet devant les demeures, les PJ constateront qu'il ne s'y passe rien. Par contre, le Baron se rend parfois jusqu'à la mine afin de faire parler Harlan. Ce dernier n'a pour l'instant pas encore craqué.



Mais il est dans un sale état - les hommes de main du Baron n'ont pas été tendres avec lui. L'ingénieur est le dernier à savoir où se trouve la base secrète, car ses autres collègues ont été victimes des hommes du Baron.

Kamala

Cette ville vit dans la terreur. Les stormtroopers la parcourent, n'hésitant pas à contrôler inopinément les citoyens. On sent une peur latente chez les habitants qui n'ont plus confiance. Des rumeurs circulent à propos de traîtres qui dénoncent toutes les personnes dont les sympathies envers l'Empire seraient douteuses. Le mieux est de s'inspirer de l'ambiance de la France occupée durant la Seconde Guerre Mondiale.

Délivrance

Il s'agit d'une ancienne mine abandonnée. Aux abords de l'entrée, on trouve les restes de plusieurs bâtiments laissés aux vents et aux sables depuis de nombreuses années. Le Baron se sert de cet endroit pour se débarrasser de ses ennemis et comme lieu de stockage. Une garnison composée d'une dizaine d'hommes reste sur le site. Il existe une seule entrée, gardée en permanence. Seul le premier et le deuxième niveau de la mine ont été aménagés. Une autre sortie, elle, est connue uniquement des membres du réseau du Baron. Elle n'est utilisée qu'en cas d'évacuation d'urgence. De plus un système de destruction du site a été prévu. Harlan est retenu dans une cellule située au niveau un. Il est gravement blessé mais pour l'instant ses ravisseurs lui laissent un répit. Les hommes de main assurent la sécurité par roulement. Ils sont divisés en deux équipes, l'une de nuit et l'autre de jour. Il y a toujours deux hommes en faction à l'entrée, relevés toutes les quatre heures. Toutefois ces mafieux prennent leur tâche un peu à la légère : ils sont persuadés que personne n'oserait s'attaquer à une propriété du Baron. Une

fois libéré, il faut encore convaincre Harlan qu'il ne s'agit pas d'une ruse de ses tortionnaires mais bel et bien la Rébellion. Il est moribond et se sait condamné dans un avenir très proche. Il a été énormément torturé. Il est malgré tout capable de révéler les coordonnées de la base où se trouve le prototype du T-65.

Trahison !

C'est ce moment que choisira Gochaq pour passer à l'action. Il a l'intention de se débarrasser des PJ. Une fois en possession des données, il va s'arranger pour faire exploser la mine, afin d'ensevelir les PJ. Il s'est équipé d'explosifs, qu'il a dissimulés à des endroits clés lors de l'exploration de la mine. Une fois sorti, Gochaq doit se rendre auprès des autorités impériales afin de leur signaler la localisation de la base secrète (il ne préfère pas communiquer par comlink de peur d'être écouté, car il doit garder sa couverture dans la Rébellion). Une fois au courant, une escouade d'éclaireurs est envoyée sur place afin de mettre la main sur le chasseur. Les PJ n'ont plus comme espoir que de réussir à trouver la sortie de secours. Une fois libérés de la mine, ils doivent se rendre le plus vite possible jusqu'à la base.

La base secrète

Elle se trouve en plein milieu du désert, perdue dans un massif rocailleux. Ses concepteurs l'ont fondue dans le paysage, lui donnant l'apparence d'une colline. Elle comprend trois niveaux ; l'un abritant un hangar et des ate-

Le désert

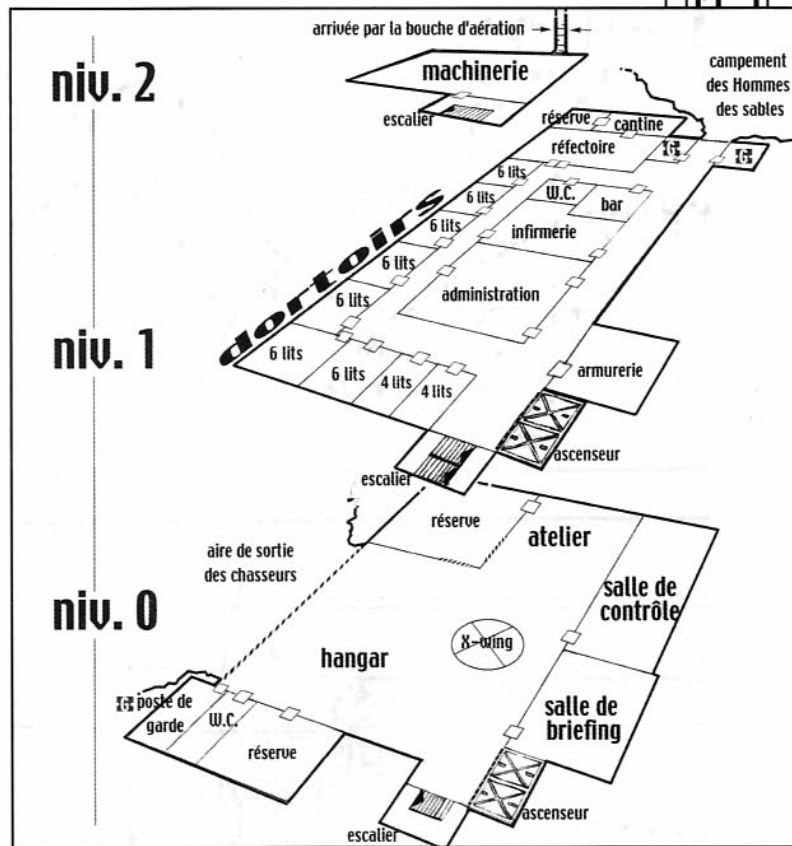
Nous rappelons au meneur de jeu qu'un dossier spécial consacré aux déserts a été publié dans le Backstab n°15. Vous y trouvez de nombreuses informations qui pourront se révéler utiles pour ce scénario.



THE IMPERIAL FORCES!

STAR WARS

liers, l'autre comprenant toutes les facilités pour le personnel permanent et le dernier comportant la machinerie. Il s'agissait au départ d'une base militaire de petite envergure, destinée à surveiller la région et abandonnée depuis longtemps. Des scientifiques opposés à l'Empire y ont transféré une partie de leurs différents projets, dont le prototype du futur chasseur T-65. Depuis peu, un clan d'Hommes du désert a trouvé refuge aux abords de la base, empêchant toute intrusion directe dans le bâtiment. Il existe un accès par une bouche d'aération, situé au sommet de la colline. Toutefois les PJ devront faire preuve de discrétion s'ils désirent éviter une confrontation avec les guerriers du désert. Le conduit donne directement au dernier étage. Il s'agit d'une grande pièce comportant toute la machinerie de la base. Les PJ pourront se rendre compte qu'il n'y a pas de courant. La base est dans le noir et seules les loupottes de sécurité fonctionnent. Le meneur de jeu doit décider si les éclaireurs de l'Empire sont déjà arrivés ou si les PJ les précèdent. Ceux-ci doivent placer les charges explosives afin de faire disparaître la base, en sachant que le prototype du chasseur T-65, le X-Wing, se trouve dans le hangar. Il est en état de marche. Un joueur pourra s'en emparer et tenter de s'échapper. Pour cette conclusion finale, le meneur de jeu doit d'abord rendre l'atmosphère de la base lugubre (inspirez-vous d'*Aliens*) puis presser les joueurs par le temps afin de faire éclater un final où les PJ, pourchassés par les commandos impériaux, réussissent à rejoindre le vaisseau au point de rendez-vous. Il est aussi possible de lancer quelques chasseurs aux trousses des PJ pour finir sur un combat spatial. Vos PJ ont désormais intégré la Rébellion.



Le plan

Administration

Cette grande salle abritait autrefois le staff administratif ; aujourd'hui elle est encombrée d'objets, de documents papiers, de datapad, etc. Le tout dans un désordre indescriptible. Rien de se qui traîne ici n'est réellement utilisable - il s'agit pour la plupart du temps de données non complètes.

Armurerie

Aujourd'hui abandonné. Il ne reste plus que des râteliers vides.

Bar

Ancienne salle de détente des soldats. Outre le bar, on y trouve les restes de machines de jeu.

Chambrées

Destinées aux officiers, elles contiennent deux lits et un mobilier sommaire.

Chambrées

Réservées aux soldats ou personnels, elles contiennent six lits ainsi que le mobilier.

Cantine

Hangar

Il règne un grand désordre, cependant au milieu trône un superbe chasseur de type inconnu : le T-65

Infirmierie

Il reste le mobilier médical ainsi qu'une ancienne cuve à Bacta. Cependant, le temps à fait son œuvre, et plus rien n'est réutilisable

Machinerie

Une rapide recherche permet de se rendre compte qu'il n'y a plus de courant. Quant au groupe électrogène, il est possible de le faire fonctionner mais à faible capacité.

Réfectoire

Réserve

Il y en a trois dans l'ensemble de la base.

Salle d'eau et W.C.

Salle de gardes

Elles permettaient de contrôler les accès extérieurs.

Salle de contrôle

Ici se trouvait le centre de contrôle et de communication de la base.

Salle de briefing

On peut encore voir le holoprojecteur qui permettait de visualiser les missions.

Ambiance

Nous conseillons aux meneurs de jeu de jouer en musique. Les b.o. des films de *Star Wars* permettent de plonger les PJ dans l'ambiance, offrant de plus l'avantage d'être connues des joueurs. Il existe toutefois d'autres b.o. de films de SF qui peuvent tout à fait être utilisées comme celles d'*Alien*, de *Dune* ou encore de *Star Trek*. La musique appuie les descriptions d'un meneur de jeu et permet d'évoquer des atmosphères.

Les Personnages-Joueurs

Les PJ ne sont que des adolescents et ne possèdent pas de classe à part entière.

Ils commencent donc le scénario comme des niveaux 0, mais ayant très vite la possibilité d'acquérir les bases pour devenir de vrais héros.

Leurs caractéristiques ainsi que leur historique doivent normalement diriger les personnages vers des classes bien précises mais le meneur de jeu se voit réserver le droit de déterminer les futures professions selon les envies des joueurs et les besoins du scénario.

Corran

Corran est l'unique enfant d'une famille de fermier située sur Séléann. Ses parents possèdent la plus grande ferme hydroponique et emploient de nombreux ouvriers, fournissant du travail à de nombreux habitants. Comme un certain Luke, Corran ne se voit pas terminer sa vie sur cette planète ou du moins dans une ferme. Il affectionne tout particulièrement la chasse aux Tian-Ki (Petit prédateur) avec sa carabine blaster.

Son père, un pro-républicain, fut un soutien permanent à la démocratie sur Séléann. Depuis que le gouverneur a ouvertement annoncé son soutien au nouvel Empire et que le conseil administratif a été dissout, le père de Corran a arrêté de financer les aides au développement de la province.

Le Combattant (83 points) Soldier

| | | | |
|--------------|----|--------------|----|
| Force | 17 | Dextérité | 14 |
| Constitution | 16 | Intelligence | 11 |
| Sagesse | 12 | Charisme | 13 |

Dantek

Le père de Dantek fut il y a plusieurs années un éminent sénateur qui siégea au parlement de Séléann. Sa réputation d'incorruptible en fit un homme respecté par la population et craint par ses ennemis. Il fut l'un des premiers à s'insurger de l'arrivée d'un contingent de soldats impériaux sur la planète.

Ayant reçu une bonne éducation, Dantek est sans aucun doute un meneur d'hommes. Son charisme et son intelligence font de lui un futur diplomate. Il connaît beaucoup de gens et sait même quelques petits secrets sur certains. Il rêve de voyager, de rencontrer de nouvelles races et de nouvelles femmes...

Le Noble (87 points) Noble

| | | | |
|--------------|----|--------------|----|
| Force | 12 | Dextérité | 14 |
| Constitution | 13 | Intelligence | 17 |
| Sagesse | 16 | Charisme | 15 |

Lesnan

Né de parents inconnus, Lesnan a passé une bonne partie de son enfance dans les bas-fonds de Kamala, vivant de petits expédients avant de se mettre à travailler pour le Baron, un personnage énigmatique contrôlant une bonne partie des affaires illicites de cette ville. Cependant, Lesnan a un fort penchant pour l'indépendance et, dernièrement, il s'est mis à détourner de l'argent revenant de droit au Baron. Il est à la recherche de nouveaux horizons car pour lui Séléann est un carcan. Un peu bravache, il est malgré tout fidèle en amitié.

Le Débrouillard (83 points) Scoundrel

| | | | |
|--------------|----|--------------|----|
| Force | 13 | Dextérité | 16 |
| Constitution | 13 | Intelligence | 14 |
| Sagesse | 12 | Charisme | 15 |

Hardeen

Issu d'un couple de chercheurs travaillant pour Incom, Hardeen a toujours été un enfant renfermé, non pas par timidité mais par peur. En effet, il s'est rendu compte qu'il était capable de prouesses. Amoureux des livres, Hardeen a fait la connaissance d'un vieux bibliothécaire qui lui a expliqué d'où venaient ses capacités. Malheureusement, il décéda avant d'avoir pu former complètement Hardeen. Celui-ci cherche désormais sa voie, espérant trouver une personne capable de l'instruire.

L'adepte de la force (84 points) Force Adept

| | | | |
|--------------|----|--------------|----|
| Force | 13 | Dextérité | 15 |
| Constitution | 12 | Intelligence | 14 |
| Sagesse | 17 | Charisme | 13 |

Estan

Ce jeune garçon ne rêve que d'une chose : devenir comme feu son père un explorateur. Il veut découvrir d'autres univers et mettre à jour de nouvelles civilisations. Cependant sa mère ne voit pas cela d'un bon œil - elle compte énormément sur lui pour assumer la charge de ses frères et sœurs. Curieux et inventif, Estan attend avec impatience le moment qui lui permettra de réaliser son rêve.

(84 points) Scout

| | | | |
|--------------|----|--------------|----|
| Force | 12 | Dextérité | 17 |
| Constitution | 17 | Intelligence | 15 |
| Sagesse | 10 | Charisme | 13 |

Les alliés

Les commandos rebelles

Voir livre de base, p. 265 du chapitre *Elite Trooper*.

Les adversaires

Hommes de mains divers : voir *thief*, livre de base p. 274.

Stormtroopers : voir livre de base p. 277.

Officier Impérial : voir livre de base p. 278.

Hommes du désert : *Humain thug 3 ; Init +0 ; Defense 10 (+2 armure) ; Spd 10m ; VPIWP -15 ; Atk +3 melee (1d6, Bâton), +2 ranged (3d8, Blaster rifle) ; SQ None ; SV Fort +4, Ref +0, Will +0 ; Rep 1 ; Str 13, Dex 11, Con 12, Int 8, Wis 10, Cha 9 ; Skills - Intimidate +4, Hide +2, Move Silently +2, Survival +2 ; Feats - Toughness ; Equipment bâton, Blaster rifle, Breath Mask, All-Temperature Cloak.*

Tous nos remerciements à l'excellent film *Le fantôme du Bengale* que nous conseillons aux amateurs de films d'aventures rustiques.

La dame du lac perdu

Ce module assez linéaire pour Donjons & Dragons est prévu pour un groupe costaud, capable de monter une expédition vers une terre lointaine et de survivre à des conditions de voyage arctiques. Ensuite, Bien ou Mal, épée ou magie, peu importe l'étendard et le pouvoir. Dans les contrées du rêve, seule compte l'imagination. N : 4-6



Synopsis

Une entité immortelle, enfermée dans son château de glace, prise au piège de son ennui, endormie, laisse libre cours à ses cauchemars, qui attirent vers elle de nombreux héros. Les PJ, pris dans ses rets, devront trouver un moyen de briser la malédiction onirique.

Donjons & Dragons

Le rêve venu du Nord

Tout commence par un rêve récurrent. Plusieurs nuits de suite, un PJ – de préférence un homme plutôt qu'une femme – se réveille en se souvenant avoir rêvé d'une montagne de glace. Il se surprend à dessiner inconsciemment les contours de cette montagne sur le sol, à remarquer les nuages qui ont la même forme, ou à monter systématiquement les collines lors de ses promenades. Le meneur de jeu peut évoquer ce rêve lors de précédentes aventures, sans trop insister dessus sur le moment. L'essentiel est que le PJ soit intrigué par cette image qui revient sans cesse. De nuit en nuit, le rêve se précise : la montagne est en fait une forteresse abrupte, et elle est constituée de glace sombre.

À deux ou trois reprises, le rêveur aperçoit près de la montagne une promeneuse splendide et maussade. De temps en temps, elle scrute l'horizon comme si elle attendait quelque chose ou quelqu'un. Si le rêveur s'approche d'elle, elle passe à côté de lui sans le voir. S'il tente de nouer conversation avec elle, elle s'arrête comme si elle avait entendu un bruit au loin, puis secoue la tête et reprend son chemin. S'il la touche, il se réveille immédiatement avec un sentiment étrange de manque. Instinctivement, il sent que cette femme est prisonnière, et qu'elle attend son libérateur. Il sent aussi que la montagne est un lieu bien réel. Là s'arrête son intuition.

Si, une fois réveillé, le PJ se demande d'où vient le rêve, la réponse jaillit de ses lèvres et de son subconscient : "*Il vient du Nord. Du Nord*". À partir de ce moment, le rêve devient quotidien. Si le PJ tente de s'en débarrasser, il lui faut au moins bénéficier d'un Souhait mineur (*Limited Wish*). Toute magie inférieure ne fait qu'éloigner le rêve durant quelques nuits.

Au PJ de décider s'il partage ou non ces informations avec ses compagnons. Ce scénario suppose qu'il décide de retrouver la montagne avec eux. La motivation du rêveur est évidente : il peut vouloir délivrer la femme ou plus simplement se délivrer d'un rêve obsédant. Il peut être intéressant pour le rêveur de tomber amoureux. Il croit sentir que la montagne existe ; est-ce également le cas de la femme ? Il n'en sait rien. S'il en parle à des PNJ, la plupart affiche leur scepticisme ou se moque de sa naïveté. La motivation des autres PJ dépend de la capacité de persuasion du rêveur et de l'amitié qu'ils éprouvent à son égard. À un moment ou à un autre, plus ou moins tardif selon le caractère des PJ, ces derniers décident donc de se lancer à la recherche de la montagne perdue. En voyageant vers le Nord, ils aboutissent finalement dans le Pays de Chalk, une région quasi inconnue. Au passage, peut-être ont-ils pris connaissance d'une légende, selon laquelle de nombreuses personnes ont pris le chemin du grand Nord au cours des âges, et qu'aucun ne revint sauf un magicien qui décréta qu'il ne fallait pas s'y rendre car il n'y avait rien de bon là-bas.

Et si... le rêveur décide de partir seul

Soit il meurt durant l'aventure, auquel cas un autre PJ, voire un nouveau personnage du même joueur, peut rêver du donjon de glace. Soit il devient un habitant du cauchemar, ce qui lui laisse l'opportunité d'utiliser les rêves pour contacter ses compagnons et les appeler au secours, comme cela est décrit dans "Errances oniriques". Selon les relations qui existent entre les PJ, certains peuvent aussi décider spontanément de partir à sa recherche, pensant qu'il est peut-être victime d'un enchantement.

À l'opposé, les PJ peuvent décider de partir ensemble, avec une foule de serviteurs ou de mercenaires. En raison de la rigueur des conditions de vie dans le pays de Chalk, seuls les personnages les plus déterminés sont en mesure d'accompagner les PJ jusqu'au bout du voyage.

L'histoire de la dame du lac

Esmemora, la femme vue en rêve, est une entité immortelle. Jadis, elle fut une princesse humaine d'une tribu primitive de la région aujourd'hui appelée Pays de Chalk. Lorsqu'elle épousa le roi de son peuple, celui-ci la trahit pour des raisons perdues dans les brumes de la légende. Grâce à de puissantes magies, le roi confina Esmemora au sein d'un lac. Ce Lac Perdu l'empêchait de vieillir ou de mourir, mais aussi de sortir rejoindre son amant. Esmemora utilisa alors sa propre magie pour geler le lac et permettre à la glace ainsi formée d'adopter la forme d'un château. Pour garder au froid cette demeure, Esmemora couvrit le pays d'une chappe d'ombre. Les champs et les rivières gelèrent, les animaux moururent, et les oiseaux se détournèrent de la région. De crainte de libérer Esmemora en contrant sa magie, les hommes choisirent de partir vivre en d'autres lieux. Depuis, Esmemora demeure au sein d'un château de glace situé au plus profond de ce pays.

Confrontée à une existence stérile et sans nouveauté, Esmemora a préféré s'endormir graduellement et vivre des rêves magnifiques, suscités par sa magie. Elle a cependant fini par se lasser de ses créations, et elle vit désormais une errance creuse et triste dans des rêves très éloignés de la surface de la réalité. Cependant, les habitants de sa vie rêvée ont gardé une autonomie. Sous le nom d'Enfants, ils ont formé une société à part, une cour dépravée, déchirée par la lutte entre deux factions, l'une vouée au mal et l'autre vouée à la satisfaction de ses seuls intérêts. Les Enfants méchants, motivés par leur sadisme, et les Enfants égoïstes, motivés par le désir de trouver un moyen de se libérer du rêve d'Esmemora, se sont mis d'accord pour attirer des mortels dans le château, afin de se repaître de leur sommeil. Ces cauchemars vivants utilisent la puissance onirique de leurs captifs pour envoyer des rêves obsédants à de lointains étrangers.

Le rêve de la montagne est un "appeau à rêveurs". Il ne touche que les personnes qui feraient des rêveurs exceptionnels. La femme qui se promène à l'intérieur de ce piège est Esmemora. Indifférente à tout, elle marche sans but.

Le pays de Chalk

1. La Côte Tourmentée est une région peu hospitalière. Il n'y a pas de crique digne de ce nom, et des récifs sournois, des vents forts et des marées houleuses empêchent tout cabotage. Les eaux sont froides et profondes. Les seuls bateaux à croiser dans les environs restent au large. La seule manière de parvenir jusqu'ici est d'aborder au Fort des Corbeaux, qui se trouve à un mois de marche. La partie de la Côte qui se trouve sur la carte est le domaine d'une meute d'une dizaine de loups (*MM* p. 57). On y trouve aussi de nombreux renards et des schwans (bœufs musqués, comme des bisons *MM* p. 194). Si les PJ sont très puissants, ils peuvent aussi rencontrer des créatures exceptionnelles : soit une cryohydre à cinq têtes (*MM* p. 121), postée ici il y a bien longtemps par un magicien bon, et dont la mission consiste à empêcher d'autres rêveurs d'emprunter la passe bouchée du Rempart (Cf ci-dessous), soit un ver du gel (*MM* p. 92) ou un rémorhaz (*MM* p. 155), qui se réveille de son hibernation sous le pays de Chalk et apparaît sur la Côte Tourmentée (les tunnels qu'il a creusés permettent d'éviter le passage du Rempart, mais encore faut-il le vaincre ou l'éviter).

2. Le Rempart est une chaîne de montagnes qui s'élève à plus de quatre kilomètres de haut. Il existe une seule

passer qui traverse cette barrière escarpée. Cela fait cependant longtemps qu'un grand éboulement l'a obstruée. Pour franchir cette passer, il faut grimper les rochers ou en dégager pour se frayer un passage. La hauteur du tas de rochers est de quarante mètres et la DC pour grimper est de 12 (en tout cas pour le premier de cordée). Le nombre de jets dépend de la vitesse de déplacement des PJ (*PHB* p. 64). L'utilisation judicieuse d'une corde baisse la DC à 0. Dégager des rochers ne peut être raisonnablement entrepris que par une grosse troupe : une dizaine d'ouvriers vigoureux prendrait une semaine. La présence d'un maçon (*Craft : stonemasonry*) peut réduire le délai à un ou deux jours, selon la qualité de ses instructions.

Le Rempart constitue une barrière climatique. Après l'avoir franchi, les PJ découvrent un paysage plongé dans une obscurité quasi-permanente, même durant la journée, comme si le soleil était étouffé par une chappe d'ombre. La différence de température avec la côte est saisissante. Le froid est pénétrant et gèle l'eau dans les gourdes.

3. Les landes gelées de Chalk ne contiennent que peu de vie animale, car la végétation en est absente. Il n'y a plus d'arbre vivant depuis des siècles, mais il existe quelques bosquets pétrifiés. Les arbres gelés sont durs comme la pierre. La nuit règne en permanence.

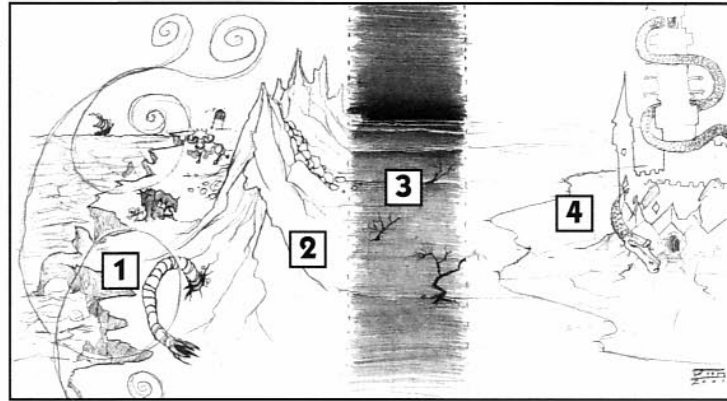
4. Le Lac Perdu, recouvert par une solide couche de glace, s'étend tout autour du château d'Esmemora. Forteresse noire prise dans les glaces, la demeure de la dame du lac exsude une sensation de "bout du monde". En l'apercevant, le PJ sent qu'il est arrivé au bout de son périple. S'il décide de ne pas y entrer immédiatement, il doit réussir un jet de sauvegarde de *Will* DC 20, ou changer d'avis, obsédé par l'idée d'en finir avec son rêve.

Toutes les entrées du château sont obstruées par la glace. La détruire n'est pas difficile. Il faut une dizaine de minutes pour dégager un passage avec un maillet ou une hache.

Si le meneur de jeu souhaite rajouter un peu de pression sur les joueurs, il peut faire apparaître Zoknu, un dragon blanc (*MM* p. 68) dont le maître maléfique a fait le rêve de la montagne, est entré dans le château et n'en est jamais ressorti. Zoknu ne veut pas forcer le passage de crainte de faire mourir son maître sous la glace en ébranlant le château. Il demande aux PJ de ramener son maître en échange de la vie sauve.

Et si... d'autres rêveurs rencontrent les PJ

Eux aussi se rappellent de la montagne du Nord, et ils proposent aux PJ de joindre leurs forces. Eux aussi souhaitent connaître le fin mot de l'histoire. Peut-être certains de ces rêveurs caressent-ils des pensées inavouables. L'un pourrait vouloir violer la dame mélancolique. L'autre pourrait tenter d'assassiner les PJ afin que le secret de "sa" montagne "promise" reste préservé. Il profiterait d'un moment de vulnérabilité, lors de l'escalade du Rempart par exemple. Si les PJ sont d'alignement mauvais, au contraire, de tels voyageurs peuvent se révéler particulièrement idéalistes, et tenter de sauver les habitants du cauchemar par pur altruisme, peut-être contre les intérêts des PJ.



Voyager dans les landes

Les téméraires qui s'aventurent dans le pays sans vie de Chalk doivent trouver leur chemin dans l'obscurité, et résister au froid, à la grêle et à la faim.

La nuit

Durant la journée, les rayons du soleil, déformés par la magie d'Esmemora, parviennent à illuminer un peu le paysage. Ils ont alors la force d'une aurore, et permettent de voir le château depuis le Rempart. Mais la majeure partie du temps, Chalk est plongée dans l'obscurité. Pour trouver la direction du château, il faut alors réussir un jet de *Wilderness Lore* ou d'*Intuit Direction* DC 15. En cas d'échec, le groupe perd son temps à marcher dans la mauvaise direction.

Les distances au sein du pays de Chalk ont été laissées à l'appréciation du meneur de jeu. Marcher du Rempart au château peut prendre entre une heure et une semaine selon la puissance physique et l'équipement des PJ. Seule certitude, s'ils ne se sont pas préparés correctement au voyage, il n'y a pas de raisons de leur faire de cadeaux.

Le froid

Alors que sur la Côte Tourmentée il suffit d'être emmitoufflé dans des fourrures pour ne pas trop souffrir du froid, dans le pays de Chalk, c'est un danger mortel. Toutes les heures, il faut faire un jet de sauvegarde de *Fortitude* de DC 10, +2 si le PJ est fatigué, -2 s'il est chaudement vêtu, -2 s'il se trouve à l'intérieur d'une tente. Chaque jet raté coûte 1 point de vie au PJ. Les points perdus par le froid ne peuvent pas être récupérés naturellement avant que le PJ n'ait trouvé un endroit plus chaud. Ne pas oublier aussi que le froid rend le métal collant : les épées sont plus difficiles à dégainer. Enfin, tous les jours il faut lancer 1d4 : de 1 à 3 le temps est "beau", 4 il neige ou il grêle. La neige rajoute 2 au DC de *Fortitude*, et la grêle rajoute 5.

La faim

Si les PJ n'ont pas pensé à prendre beaucoup de provisions, ils risquent de venir à bout de leurs réserves et de connaître la faim. Leur dernière occasion de chasser est sur la Côte Tourmentée. Le meneur de jeu doit donc tenir un compte scrupuleux des réserves des PJ.

Le château d'Esmemora

Il existe trois niveaux d'existence dans le château.

La glace est la "réalité" (Cf "Sommeil froid", ci-dessous). Le château est une espèce de gigantesque motte de glace, dont quelques endroits furent taillés par Esmemora.

Donjons & Dragons

- Des galeries percent l'ensemble dans tous les sens. De nombreuses "statues" de glace et visages émergent des murs. Ce sont des rêveurs pris au piège des Enfants. Ils peuvent être réveillés (au meneur de jeu de décider alors de leur réaction), mais doivent résister à chaque tour à un sort de *Sommeil*.

- La salle du souvenir est baignée par une lueur froide tombée d'un puits creusé dans la voûte. Elle contient une statue de glace ayant l'apparence exacte de l'amant d'Esmemora.

- L'immense salle du trône est plongée dans les ténèbres. La déesse est assise sur son trône, endormie. Tout autour d'elle, les corps de tous ceux qui succombèrent à ses sortilèges gisent pris par la glace, innombrables, à l'endroit où ils cédèrent à l'appel du sommeil.

Le rêve est le "rêve local" (Cf "La cour des cauchemars", ci-dessous). Le château est une cathédrale de glace scintillante, habitée par des êtres multicolores, les émanations oniriques d'Esmemora, qui agissent désormais de leur propre accord.

- Dans les galeries lumineuses se promènent les Enfants.

- Les quartiers occidentaux et orientaux sont richement décorés, dans un style différent.

- C'est dans la salle des éveillés qu'apparaissent les personnes qui s'endorment à l'intérieur du château. Un des passages qui en débouche mène à la réalité (l'éveil). Il est gardé en permanence par Féroce, un Enfant au tempérament goguenard.

L'ombre est le "rêve profond" (Cf "Errances oniriques", ci-dessous). On y accède par des passages secrets situés à l'intérieur du château (Spot DC 20 ou *Gather Information* DC 17). Ces passages sont gardés par Tranquille, un Enfant alerte et vif. Ils débouchent sur les grandes plaines du rêve. C'est ici qu'a choisi de vivre Esmemora. Son esprit peut être rencontré, errant sous les aurores boréales permanentes. Il est possible d'utiliser le rêve profond pour voyager loin de Chalk, se déplaçant de rêve en rêve.

Sommeil froid

Les PJ entrent sans problème par une des galeries dans le château. Curieusement, à l'intérieur du château, le froid ne fait aucun dégât. À peine est-il perceptible. Mais lorsque les PJ atteignent la salle du trône, ils sont confrontés à un sort de *Sommeil*. Ils ont droit à un jet de sauvegarde (DC 16), qui doit être effectué secrètement par le meneur de jeu. Le sort est réactivé tous les rounds. De plus, les intrus sont paralysés discrètement par la glace et le gel (Spot DC 16). Le processus est sournois car il s'effectue dans la pénombre et les PJ ne perçoivent pas le froid dans le château. Pour empêcher la glace de prendre prise, il faut réussir à chaque round un test de Force DC 17. La DC du test augmente d'1 point à chaque à chaque round d'immobilité, jusqu'à un maximum de 24. À ce stade-là, chaque tentative ratée pour se dégager coûte 1 point de vie. S'ils résistent au sommeil et à la glace, les PJ peuvent sortir sans encombre du château.

Et si... il y a un elfe parmi les PJ

Pas de pot : il est paralysé par la glace, mais le sort de *Sommeil* n'a pas d'effet sur lui. Sauf intervention extérieure, il s'apprête probablement à passer des siècles paralysé et dans le noir. Le meneur de jeu peut lui proposer de jouer un habitant du rêve en attendant. À moins qu'il ne parvienne à s'extirper de la glace et à partir chercher de l'aide.

La cour des cauchemars

Les PJ sont accueillis dans le rêve par des chevaliers et des princesses étranges, au regard noir et très grands. Tout, autour d'eux, n'est que lumière et beauté, mais l'aura maléfique des quarante "Enfants" est presque palpable. Ces êtres cauchemardesques sont servis par un demi-millier d'esclaves, qui exécutent leurs désirs et leurs fantaisies avec célérité. Les deux factions d'Enfants (d'alignement mauvais et d'alignement neutre) comptent chacune une vingtaine de membres et se partagent l'usage des esclaves. Les Enfants égoïstes vivent dans les quartiers occidentaux du château, et les Enfants méchants demeurent dans les quartiers orientaux. Les deux dirigeants sont Tibelig le Méchant et Santiag le Beau. Leurs complices préférés sont respectivement Narnog l'Empaleur et Sug le Bouffon dément.

À peine arrivés, les PJ sont saisis par les Enfants et torturés, pour le plaisir, par des sadiques désœuvrés qui ne songent qu'à se distraire avec leurs nouveaux jouets. Leur équipement est saisi et entreposé dans une oubliette. Ensuite, leur vie devient un enfer. Ils doivent se soumettre aux moindres caprices des Enfants. Imaginez tous les jeux cruels des cours de récréation, menés par des bourreaux blasés.

Dans le rêve, les actions ne se déroulent pas de la même manière que dans la réalité physique. Les PJ conservent leur équipement, mais la magie n'existe plus, les sorts ne prennent pas effet et les bonus magiques des armes ne



sont pas comptabilisés. En cas de mort dans le rêve, le PJ fait l'expérience d'un réveil brutal dans la glace. Le traumatisme lui fait perdre 1 point de Constitution. Peu de temps après, il se rendort, et retourne dans le rêve avec tous ses points de vie, mais sans son équipement initial, demeuré dans l'oubliette. Si jamais il meurt à nouveau dans le rêve, il ne perd plus de point de Constitution, mais ses points de vie permanents dans le rêve diminuent de 1. Ce que les PJ peuvent apprendre : n'importe quel esclave peut leur expliquer que les Enfants étaient des rêves d'Esmemora, des aspects de sa personnalité liés au monde volatile des songes, mais qu'ils furent capturés par sa psyché pour lui tenir compagnie en permanence. Loin de leur Arcadie natale, ils sont devenus aigris et méchants, et ils se distraient par des moyens détestables. Les esclaves sont nombreux et serviles. Des siècles de soumission ont brisé leur volonté. Il y a notamment plusieurs centaines de gnomes. Au choix du meneur de jeu, certaines connaissances des PJ peuvent se trouver prisonnières ici. Peut-être, pourquoi pas, un de leurs ancêtres, préservé au même âge depuis des siècles grâce à la glace d'Esmemora, et réduit en esclavage par les Enfants.

Errances oniriques

Comment fuir ?

Il existe deux moyens de s'enfuir : par en-bas (la réalité) ou par en-haut (le rêve profond). Problème, quiconque parvient à vaincre le gardien du passage vers la réalité (dans la salle de l'éveil) doit ensuite s'extirper de la glace et résister au sort de *Sommeil*. Il est plus facile de s'évader par les passages secrets qui mènent hors du château, dans le rêve profond. Les Enfants ne sont pas capables d'emprunter ces passages, tout juste peuvent-ils envoyer leurs rêves de montagnes vers de lointains inconnus. Hors du château, les PJ se retrouvent dans une version hallucinée des landes gelées de Chalk. L'obscurité est prégnante, mais des aurores boréales éclairent souvent le paysage. Il est facile de trouver Esmemora, qui erre dans les environs.

Rencontre avec Esmemora

La femme scrute les rêveurs afin de savoir s'il s'agit de son aimé qui revient pour la libérer. En constatant qu'il s'agit d'inconnus, elle hausse les épaules. Si on lui parle, Esmemora dit qu'elle s'ennuie. Elle demande qu'on lui ramène son amant (dont la statue se trouve dans la salle du souvenir). Elle ne marchande pas, ni ne manifeste aucune émotion ou aucun désir de parler plus. Les méfaits de ses cauchemars ou les déclarations d'amour la laissent indifférente. Si les PJ l'agressent, elle utilise ses pouvoirs... Créatrice de ce rêve, elle a en effet la capacité d'utiliser sa magie ici. Elle n'hésite pas à tuer, mais ne fait que riposter. Elle ne s'attaquera aux PJ sous aucun autre prétexte. Au meneur de jeu de gérer avec soin cette rencontre, qui doit être un bon moment d'ambiance mais aussi l'occasion d'apprendre qu'Esmemora recherche son amant. C'est la clé du succès de l'aventure. Si les joueurs ont besoin d'un coup de pouce, Esmemora peut dire qu'elle ne voudra se réveiller que si elle retrouve son amant. Le problème, c'est que celui-ci ne peut être retrouvé dans le cadre de cette aventure. La seule solution à laquelle peuvent parvenir les PJ, c'est d'amener du secours au château. Et pour cela, il leur faut apparaître dans le rêve d'autres personnes. La suite du scénario suppose que les PJ tentent de procéder de cette sorte.

Et si... Belzémoz ne vous plaît pas

Vous êtes libres de décider que les PJ ont trouvé un meilleur rêveur. Il peut s'agir d'un personnage qu'ils connaissent déjà : un parent, un allié ou un ennemi parti à leur recherche dans la Côte Tourmentée.

Le voyage hors de Chalk

Chaque meneur de jeu a sa vision d'un voyage dans le rêve. L'inexistence de vie dans les landes rend tout périple ardu. Les PJ peuvent passer de rêve en rêve, et connaître diverses aventures mineures : se faire poursuivre par des cauchemars perdus, découvrir les rêves de liberté de la cryohydre à cinq têtes... Finalement, les PJ doivent parvenir dans le rêve d'un conjureur goblin qui s'est installé dans une petite tour abandonnée de la Côte Tourmentée : Belzémoz. Au moment où arrivent les PJ, Belzémoz se trouve en plein rêve érotique. Il s'imagine régner sur un harem de jeunes elfes depuis un tas de pièces d'or, et caresse (physiquement) le rêve fou de régner sur le monde (NDLR : t'inquiète Cyril, on va se cotiser pour te la payer cette psychanalyse...). L'arrivée des PJ le perturbe et l'indispose. Après une petite tirade mégalomane, il écoute ce que les PJ peuvent avoir à dire. À eux de le convaincre ou de l'intimider pour qu'il se mette à leur recherche.



Donjons & Dragons

Les habitants du cauchemar

Enfant

Large outsider, alignement variable (généralement mauvais), 4d8+24, moyenne de 42 points de vie.

Force 25, Dextérité 18, Constitution 22, Intelligence 17, Sagesse 14, Charisme 23

Saves : *Fortitude* +10, *Reflexes* +5, *Will* +3.

Attaque aux poings +11, 1d8+7.

Régénération (MM p. 10)

Esmemora, mère des cauchemars

Sorcière humaine niveau 20, neutre, 160 points de vie.

Force 12, Dextérité 16, Constitution 23, Intelligence 21, Sagesse 17, Charisme 21

Saves : *Fortitude* +14, *Reflexes* +9, *Will* +15.

Attaque aux poings +11/+6, 1d3+1. Classe d'armure 13.

Langues : Commun, langues mortes locales, langage du monde des rêves.

Feats : *Craft Wondrous Item*, *Empower Spell*, *Enlarge Spell*, *Extend Spell*, *Great Fortitude*, *Skill Focus* (Craft : ice), *Still Spell*, *Track*.

Skills : *Alchemy* +20, *Concentration* +25, *Craft* (ice) +30, *Knowledge* (arcana) +28, *Profession* (élèveuse de bétail) +20, *Scry* +24, *Spellcraft* +28.

Sorts en tête : Esmemora a assez de Souhaits (*Wish*) et de Mots de pouvoir : Mort (*Power Word : Kill*) en tête pour faire face à n'importe quelle situation. La seule chose dont elle soit incapable, c'est de sortir du Lac Perdu, et de mourir. Si elle est détruite physiquement, le lac la reforme au bout de quelques jours.

Rêve éveillé

Les PJ peuvent tenter de "piloter" Belzémox, même lorsqu'il est éveillé, s'ils se réfugient dans son crâne et s'y prennent à plusieurs. Mais les Enfants, inquiets de l'évasion des PJ, peuvent riposter en envoyant le rêve de la montagne à Belzémox, d'où un conflit mental qui conduit le vieux goblin au bord de la folie.

Une fois arrivé au château, avec l'aide de sa magie, Belzémox peut sans problème aller réveiller les PJ, protégé par un *Antimagic Field*. Les PJ peuvent alors fuir. Si les PJ en ont l'idée, Belzémox peut se déguiser avec un *Polymorph Self* et adopter l'apparence de l'amant d'Esmemora, cet être qu'elle a aimé il y a des éons et qui l'a abandonnée sans se retourner. Dans ce cas, s'il réveille Esmemora, celle-ci tombe dans ses bras. Les Enfants sont libérés et repartent vers le royaume des songes lointains. Et les esclaves se réveillent, sans avoir vieilli d'une heure depuis le jour où ils se sont endormis. Une nouvelle ère commence pour le pays de Chalk... jusqu'à ce qu'Esmemora réalise la supercherie.

Le réveil

Si les PJ parviennent à se réveiller assez longtemps pour quitter le château, il ne leur reste plus qu'à affronter les dangers du pays de Chalk en sens inverse pour s'en tirer vivant. Au gré du meneur de jeu, les PJ auront passé un jour de sommeil... ou un mois, une décennie, un siècle ! La configuration des étoiles aura peut-être changé dans le ciel, signe que le rêve a duré longtemps. En tout cas, si tous les habitants du cauchemar sont réveillés, ce sont plusieurs centaines d'êtres, dont certains ont passé des millénaires en hibernation, qui

Belzémox

Conjurateur goblin niveau 14, loyal mauvais, 42 points de vie, classe d'armure 10.

Force 7, Dextérité 10, Constitution 12, Intelligence 15, Sagesse 10, Charisme 9.

Saves : *Fortitude* +7, *Reflexes* +4, *Will* +9.

Attaque à la dague +7/+2, 1d4-2.

Feats : *Brew Potion*, *Craft Wondrous Item*, *Great Fortitude*, *Improved Initiative*, *Scribe Scroll*, *Spell Mastery* (*Polymorph Other*, *Emotion*), *Weapon Finesse* (dagger).

Skills : *Alchemy* +8, *Bluff* +8, *Concentration* +16, *Craft* (CCG) +12, *Knowledge* (monster lore) +10, *Listen* +5, *Scry* +8, *Spellcraft* +19.

Sorts en tête : (0) *Arcane Mark*, *Detect Magic*, *Detect Poison*, *Ray of Frost*, *Read Magic*, (1) *Alarm*, *Endure Elements*, *Mage Armor*, *Obscuring Mist* x 2, *Shield*, (2) *Alter Self*, *Detect Thoughts*, *Fog Cloud* x 2, *Locate Object*, *Summon Monster II*, (3) *Dispel Magic*, *Fly*, *Nondetection*, *Protection from Elements*, *Sepia Snake Sigil*, (4) *Emotion*, *Evard's Black Tentacles*, *Leomund's Secure Shelter*, *Polymorph Other*, *Polymorph Self*, (5) *False Vision*, *Leomund's Secret Chest*, *Lesser Planar Binding*, *Permanency*, (6) *Antimagic Field*, *Permanent Image*, *Planar Binding*, *Summon Monster VI*, (7) *Banishment*, *Limited Wish*, *Summon Heroes*.

Et pour quelques xp de plus...

- Si cela vous tente, il est possible d'établir des liens avec d'autres scénarios parus dans Backstab (en plus de la présence de l'infâme Belzémox). Le Maître Corbeau du "Fort des Corbeaux" (Backstab n°25) pourrait être le "familier" ancestral d'Esmemora.

- Il est possible que les PJ ne parviennent pas à s'évader rapidement de la cour des cauchemars ; ils peuvent alors tenter de fomenter une révolte d'esclaves, ou de provoquer une guerre entre les deux factions.

- Un des PJ pourrait avoir un lien particulier avec un habitant du cauchemar : ancêtre, ennemi, amant... Ce qui pourrait ouvrir des opportunités d'aventures.

- Seul le fait de rester à l'intérieur de la citadelle permet à la déesse de ne pas mourir de vieillesse. Une fois éveillée, elle finit bien par réaliser qu'elle a été dupée. Mais plutôt que de gâcher ses forces pour se venger, elle propose aux PJ, s'ils sont encore sur place, de devenir moyennant récompense ses mandataires pour retrouver son amant – qui pourrait fort bien être un diable ou un roi-dieu d'une lointaine contrée, à moins qu'il ne faille fouiller le royaume des morts pour le retrouver.

reviennent à la vie. Outre les points d'expérience normalement attribués, les PJ héritent de cette aventure une augmentation exceptionnelle et unique de 1 de leur Constitution, car leur séjour dans le château d'Esmemora, conçu pour garder en vie éternellement son habitante, les a altérés.

Quand plus aucun esclave ne rêve l'existence des Enfants, les cauchemars s'évanouissent et la citadelle redevient silencieuse. Et si jamais Esmemora pleure, personne ne l'entend.

Cauchemars verts

Ce scénario s'adresse à des joueurs autonomes et à un groupe de guildiens polyvalents. Leur décision finale décidera du destin de l'écrin. Un peu d'improvisation et de travail sont demandés au meneur.



Synopsis

L'itinéraire des aventuriers débouche dans un écrin qui est revendiqué par deux peuples. Mais un troisième parti menace l'endroit. Les guildiens, après avoir été sollicités par les deux partis, vont devoir s'enfoncer dans les profondeurs d'une sombre forêt pour découvrir l'origine de cette menace. Ils risquent d'y rencontrer leurs pires cauchemars.

Guilde El Dorado

Introduction

Les explorateurs découvrent une route pavée facilitant leur voyage. Elle traverse une vaste plaine constituée de prairies jaunies par le soleil. Des bosquets d'arbres le long du chemin permettent aux guildiens de se protéger du soleil estival. La route mène vers un plateau. La température baisse considérablement à son approche, laissant progressivement le pas à l'hiver. La région périphérique au plateau semble abandonnée. Les villages sont rares et vides, seulement visités par les vents froids qui soufflent dans les rues désertes. Les PJ peuvent même entreprendre la visite d'un château ravagé et abandonné lui aussi. En montant vers le plateau, les aventuriers apercevront peut-être des tours hautes et effilées. Nichées sur des escarpements rocheux, elles sont isolées et inaccessibles.

Première partie : découverte de l'écrin

Rencontre

Arrivée au sommet, la route emprunte un col surmonté d'un fort. Les PJ peuvent rencontrer les Soldorns à cette occasion ou tomber sur une patrouille auparavant, à moins qu'ils n'évitent le fort. Dans ce cas, il leur faudra escalader (Escalade Difficile) et ils finiront par se faire surprendre en pays soldorn.

Si les PJ prennent contact calmement, en se présentant devant la forteresse ils seront invités à rentrer. Les gardes sont méfiants et peu bavards. La communication peut s'avérer difficile au départ. On leur fournit un endroit où se reposer et se restaurer. Le responsable des lieux arrive peu de temps après. Il leur pose quelques questions quant à leurs origines et leurs motivations. Il sera inquiet s'ils se présentent comme les éclaireurs d'un peuple ou d'une organisation puissante, de même s'ils mentionnent la recherche d'un centre hypothétique du Continent. Il leur proposera de les mener dès le lendemain à son seigneur.

Autochtones

Langue : se faire comprendre des Soldorns demandera quelques tests de Langue (Lore) Faciles ou Difficiles suivant l'effort des interlocuteurs. Si les PJ rencontrent des Sildurns, les tests de Lore seront Faciles.

Autochtone : l'ensemble des constructions abandonnées, situées en contrebas, sont typiques lores (Autochtone Facile). Elles ont la particularité d'être hautes et effilées. Chez les Soldorns, l'influence lore est plus floue. Les constructions sont plus basses, massives et circulaires, certains y décèleront une influence arkhées (Autochtone Difficile).

Soldorn

Les guildiens seront reçus le lendemain par le seigneur Ornd. Il se déclare habilité à dialoguer avec eux et à leur faire découvrir le pays. L'étape suivante du scénario peut durer un temps indéfini. Les guildiens seront les invités du seigneur qui leur présentera son fief et le plateau. Les PJ auront une connaissance générale des ressources et besoins du pays ainsi que de sa situation politique. Bref, tout ce qu'il faut savoir si l'on veut négocier des contrats. Voici en résumé ce qui pourra les intéresser. Le Soldorn est gouverné par un roi, Hosborn, qui délègue son autorité dans les fiefs à des seigneurs fidèles tels que Ornd. Aucun trouble

n'agite le pays. La population cultive principalement des énormes champignons, des tubercules, et élève des moutons courts sur pattes. L'artisanat du fer, de la poterie et le travail de la pierre sont particulièrement développés. Les basses besognes sont laissées à une caste d'esclaves constituée essentiellement de Sildurns. Ce peuple, vivant en contrebas du plateau, est en guerre constante avec les Soldorns. Ces derniers leur interdisent le plateau mais le pays n'est jamais à l'abri des pillages. Ce séjour est aussi l'occasion de rencontrer des Sildurns esclaves.

L'histoire

Écoute-moi, fils. Dans les temps anciens, nous autres Sildurns gouvernions une vaste étendue couverte par des champs de céréales blondis par un soleil toujours radieux. Elle s'étendait de chaque côté du plateau. Puis un seigneur dont le nom fut oublié et maudit se rebella contre l'autorité royale. Il prétendit être immortel et revendiqua le trône. Une guerre éclata et des milliers de braves Sildurns périrent. Le Maudit prit le contrôle du plateau puis de l'autre versant et nomma le pays Soldorn. Depuis les Sildurns libres ne sont plus qu'une poignée se cachant la plupart du temps dans nos antiques tours imprenables.

Il y a plus de cent-trente ans, Sildara, une des dirigeantes de notre peuple et une gardienne du savoir ancien, eut une vision. Une boule de feu annoncerait le retour au pouvoir des Sildurns si leur cœur était encore assez vaillant. Une comète traversa effectivement le ciel et alla s'écraser de l'autre côté du plateau. Sildara parti seule. Ont eu aucune nouvelle d'elle, mais des rumeurs disent qu'elle est morte dans les geôles, sous le palais royal des Soldorns. Depuis, les nôtres poursuivent la quête de Sildara et bravent chaque jour la mort sur les pentes qui mènent en Soldorn.

La version des Soldorns est plus courte :

Il y a bien longtemps, il y eut une guerre civile dont le Soldorn actuel sortit vainqueur. Depuis, les Sildurns leur vouent une haine éternelle.

La menace

Dans les jours suivants, les guildiens sont mis en présence du roi. Il les questionne poliment sur son royaume avant de leur proposer de mettre en place d'éventuels échanges. Les accords qu'ils proposent sont raisonnables, en particulier en ce qui concerne le Loom (le noir et le rouge, dans une moindre mesure, prédominant). Hosborn les invite même à se ressourcer eux-mêmes ! Puis il leur parle d'une menace qui pèse sur le versant opposé aux Sildurns. Depuis des années, une forêt verdoyante et épaisse se développe. Elle a englouti tout le territoire en contrebas, ceux qui sont restés ont disparu. Elle atteint maintenant les contreforts du plateau et menace le cœur du royaume. Elle ne craint ni le feu, ni les hommes. Depuis peu, les Soldorns disparaissent et les animaux surgissent la nuit tombée et se ruent sur les fortifications qui empêchent l'avancée de cette marée verte.

Le roi leur demande de pénétrer dans la forêt pour connaître l'origine de cette menace, de savoir s'il est possible de négocier et/ou de la détruire. Il leur promet fief, hommes, esclaves et Loom en échange. Le marché doit être assez juteux pour qu'ils acceptent. En cas de refus, il les fera enfermés dans ses geôles la nuit suivante. Ils devront s'enfuir (peut-être avec Sildara) dans la seule direction possible : la forêt.



Les règles

La forêt croît principalement grâce aux rêves. La pierre en est le cœur. Elle absorbe les rêves qui sont une source d'énergie pour elle. Thrumble utilise cette énergie pour faire avancer la forêt. La pierre a tendance à grandir quand l'énergie est suffisante. Le lutin et ses congénères plantent de petits fragments, pris sur Onirik, dans le sol de la forêt afin que ses pouvoirs s'étendent. Plus subtilement, le Lutin arrive à pénétrer dans les rêves de personnes endormies. Une fois brisées par des cauchemars sans fin, les victimes tombent sous son contrôle partiel. C'est ainsi que Thrumble domine une partie des Soldorns et des Sildurns de la région envahie. Une autre partie de la population a été plongée dans un sommeil éternel. Ces individus sont incrustés aux arbres et aux végétaux les plus imposants, qui les maintiennent en vie en échange de leurs rêves.

La région de Nocte qui s'étend ici est à l'image de la région : une forêt dense et dangereuse où les rêves et les cauchemars les plus forts font parfois irruption avec violence. Il est possible d'y rencontrer Thrumble.

L'un des rôles du meneur de jeu est de deviner les craintes des PJ afin de les matérialiser. Demandez-leur les précautions qu'ils prennent en avançant et surtout ce qu'ils craignent. Reposez ces questions régulièrement car leurs craintes vont évoluer.

Selon les tacticiens, il y a une période de répit après chaque assaut. On propose aux PJ de s'enfoncer dans cette forêt pendant la confusion du prochain assaut.

Deuxième partie : la forêt

Entrer

Les guildiens se retrouvent rapidement dans une des places fortes qui longent la terrible forêt. Pendant l'attente, ils assistent à l'élaboration des défenses. On leur présente aussi une esclave Sildurn - Sild - qui sera leur guide. Elle est censée connaître un minimum la région envahie par la jungle. Les PJ n'ont pas l'occasion de discuter avec elle avant le départ.

Une nuit, les personnages sont tous en proie à des cauchemars. Chacun se sent comme prisonnier, lié, etc. Lorsqu'ils émergent enfin de leur sommeil, ils entendent l'alerte. Les envahisseurs ont réussi à pénétrer dans l'enceinte du fort. Des racines gigantesques ont attaqué la porte principale. Un officier se présente à eux avec Sild, leur guide. Il a ordre de leur ouvrir un passage jusqu'à l'orée de la forêt (un test Difficile de Diplomatie ou Très Difficile de Commandement persuadera l'officier et ses cinq hommes de les suivre plus en avant dans la forêt). Le chemin jusqu'à la lisière est un champ de bataille et il est fort probable qu'ils soient attaqués. Après s'être enfoncés de quelques centaines de mètres, le danger immédiat est passé.

Premières heures, premières observations

Cette forêt est étrange. Le décor oscille entre une jungle tropicale et une forêt tempérée au sous-bois touffu et épais. Ronces et lianes s'entremêlent pour bloquer l'avancée des explorateurs. Le feuillage est épais. La visibilité est réduite et on évolue souvent dans une demi-pénombre car le soleil a du mal à percer. L'air est vite suffocant. La chaleur et l'humidité collent les yeux, la végétation ralentit considérablement les déplacements, etc. Tous ces obstacles fatiguent les aventuriers qui s'épuisent rapidement. Un test réussi de Vigilance (Difficile) permettra au guildien perspi-

ce de remarquer la présence de ces énormes racines à présent immobiles : certaines effleurent la surface, à moitié cachées par un épais parterre végétal ; d'autres passent au-dessus des PJ, soutenues par la multitude d'arbres qui ploient sous la charge et dissimulés par le feuillage. Un test d'Orientation (Facile) indiquera que ces racines proviennent approximativement d'une même direction. Certaines plantes (arbres, ronces, racines, etc.) possèdent de minuscules morceaux de minerais à leur surface. Ils sont souvent coupants et miroitent à la lueur du feu. Presque imperceptibles au départ, ils grossissent de taille à mesure que les PJ s'approchent du centre de la forêt.

Les origines de la forêt

C'était à l'origine un bosquet d'arbres où s'écrasa la fameuse comète. Celle-ci ressemble à un petit dolmen en diamant. Selon les textes gravés dessus (jet de Langue Wish Très Difficile) cette pierre serait le cœur d'un transcient très puissant qui aurait succombé face à une alliance de dieux. Le premier à la découvrir fut Thrumble et sa suite de Lutins. Il s'accapara la pierre et la dissimula aux yeux des Soldorns. Influencé par Vert, le Lutin apprit à maîtriser les pouvoirs de la pierre qu'il baptisa Onirik. Il étendit alors son domaine - la forêt - à une vitesse croissante. L'objectif final étant de recouvrir cet écrin de forêt. Depuis le fort, il y a une centaine de kilomètres à parcourir. Une petite semaine de trajet si tout se passe relativement bien (20 kilomètres par jour est une très bonne moyenne).

Et le guide ?

Sild connaît relativement bien la région. Si les guildiens lui en laisse l'autorisation, elle trouvera les restes de la route pavée qui traversait l'ancien pays sildurn. En la suivant, le groupe profitera régulièrement de vestiges d'habitations, englouties sous la verdure. Ce sont des abris efficaces contre d'éventuels prédateurs. Leur guide adopte une attitude quelque peu lunatique. Elle est souvent pensive et rêveuse. Elle insistera parfois pour orienter le groupe dans une direction particulière, arguant qu'elle connaît des endroits sûrs pour la nuit. Pourtant, ces initiatives ne dirigent pas toujours les guildiens vers la direction que semblent indiquer les racines. Sild se pliera toujours à leur décision finale et sans rechigner. En fait,



Guilde El Dorado

Sildara veut diriger le groupe vers les vestiges des quatre grands temples sildurns où sont dissimulés les fragments d'un phylum rouge qui permettra à la Sildurn de briser son lien (voire à la fin). Ces fragments sont déchiffrables sur des fresques murales. Un guildien pourra sentir la présence de Loom rouge qui se traduit par un léger regain d'énergie, de détermination ou d'espoir. Si elle est interrogée sur les fresques, leur guilde prétendra ne pas connaître leur signification exacte.

Les pièges physiques

La faune et la flore de cette forêt sont des dangers sérieux pour les guildiens. Puissez dans le chapitre *Faune & Flore* du livre de base si vous ne voulez pas en inventer vous-même. Voici quelques exemples de dangers :

Les Roncelles

Entre le règne animale et végétale, la Roncelle est une petite ronce qui vit en communauté d'une centaine de membres et pouvant atteindre le millier. Cette plante intelligente se recouvre de mousse afin de passer inaperçue (test de Vigilance Difficile). Quand une proie marche sur le tapis de mousse, les Roncelles attendent que celle-ci soit bien au milieu de l'air pour l'attraper au niveau des pieds et des chevilles (Test d'Athlétisme Très Difficile pour bondir hors de la zone). La victime ne tarde pas à tomber entièrement dans les Roncelles qui l'écorchent vive. Les Roncelles infligent 2 points de santé par passe. La colonie possède 3 points de santé par centaines d'individus.

L'Elefantia Rosita

Ce champignon fut découvert par un docte venn'dys. On le trouve essentiellement dans les jungles tropicales. En forme de cônes creux et bruns, ce champignon qui pousse toujours en groupe, est sensible aux vibrations. Lorsque les secousses sont trop fortes, il expulse ses spores (un test d'Athlétisme Difficile pour se mettre à l'écart). Leur inhalation provoque d'abord une irritation nasale et des saignements puis des hallucinations. Le docte venn'dys en fut victime et délira sur des pachydermes roses et volant pendant des heures.

Origine : végétale

Mode : Inhalation

Virulence : Très Facile (pour les saignements)

Très Difficile pour les hallucinations

Latence : deux heures

Durée : 10 - Résistance heures

La faune et la flore cache des espèces très différentes les unes des autres, du spécimen drôle et plaisant au danger mortel. Ainsi vous pouvez imaginer des baies miraculeuses curatives ou des petits insectes dont le bourdonnement apaise les douleurs. Des rongeurs voleurs et très discrets qui chapardent les marchandises et rongent les lanières ou des arbres suintant une sève à l'odeur forte qui provoque des nausées et/ou des étournelements pendant des heures. Un énorme serpent ayant la peau ressemblant à de l'écorce, qui passe pour une branche morte entravant le passage ou un minerais sous forme de galet qui explose sous la chaleur en

une multitude de petits fragments pointus et toxiques... à ne pas mettre ni trop près, ni autour du feu.

En dehors du bestiaire, il y a aussi des pièges posés par les sujets du roi Thrumble, des êtres féeriques blagueurs et sadiques. Cela va du piège qui suspend la victime par le pied (au-dessus de Roncelles par exemple), à des mécanismes moins meurtriers dont le seul but est d'entraver les mouvements, de meurtrir ou d'assommer. Les ruches en équilibre, les spores phosphorescents remplissant une fosse dissimulée, les puces criardes (elles émettent des sons stridents en piquant leur victime) et les mousses urticantes déposées sont plus du goût des Lutins. Évidemment faire dormir et/ou fatiguer les guildiens est une priorité.

Des nuits difficiles

Dès la première nuit, le sommeil des PJ sera troublé par des rêves saugrenus, dérangeants et ils semblent souvent bien réels. En fait, les efforts qu'ils fournissent dans leurs rêves se répercutent sur leur organisme. Les deux premiers jours, indiquez-leur qu'ils ont mal dormi et résumez en quelques phrases leur rêve respectif (ex : le Venn'Dys s'est retrouvé tout nu lors d'un cours magistral à l'Université de Brizio, l'Ashragor s'est fait nommé grand défenseur des traditions gehemdales et l'ulmèque s'est empoisonné avec le lait maternel). Ensuite soyez moins précis : laissez de plus en plus de flou entre rêve et réalité. Voici quelques exemples de rêves manipulés par Thrumble, qui ne peut avoir conscience de leur présence que pendant leur sommeil.

Des cris dans la nuit

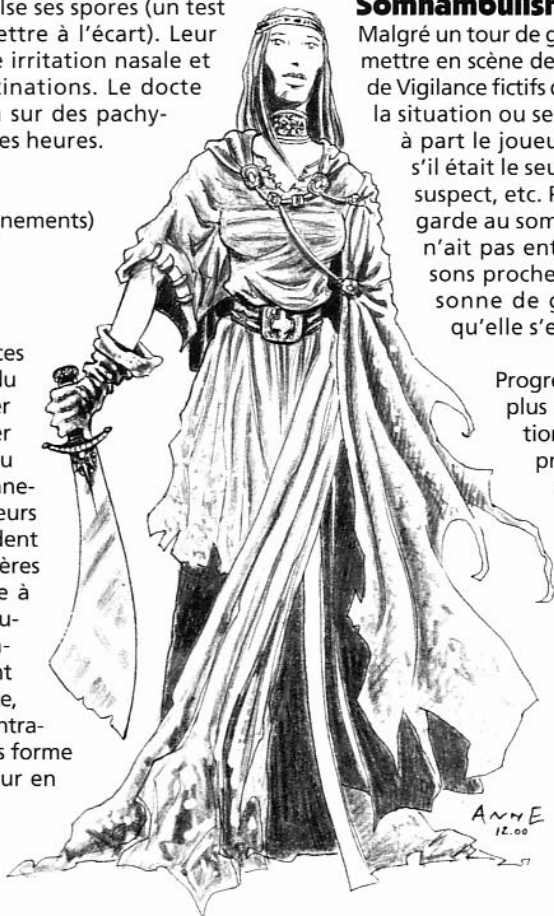
Lorsque des PJ font des cauchemars, ils crieront sûrement et réveilleront le reste du groupe... s'ils n'attirent pas des prédateurs !

Somnambulisme

Malgré un tour de garde sérieux, vous pouvez quand même mettre en scène des crises. Vous pouvez effectuer des tests de Vigilance fictifs derrière l'écran pour rendre plus crédible la situation ou semer le doute chez vos joueurs. Prenez à part le joueur victime d'une crise et faites comme s'il était le seul à avoir perçu le bruit, le mouvement suspect, etc. Précisez la présence du compagnon de garde au somnambule, mais insistez sur le fait qu'il n'ait pas entendu le chuchotement dans les buissons proches de la victime. Cela peut-être la personne de garde qui est somnambule, il suffit qu'elle s'endorme malgré elle.

Progressivement le rêve va prendre de plus en plus d'importance, jusqu'à ce que la distinction devienne difficile, à mesure qu'ils s'approcheront d'Onirik. Vous pouvez décrire une matinée pleine d'embûches pour finir par l'attaque d'une panthère à crête (livre de règles, p. 232) ! Les PJ se réveillent en sueur à leur mort. Les derniers jours, vos joueurs doivent se demander s'ils se sont réellement réveillés ce matin. Remarque : la solution qui consiste à ne pas dormir est une solution dangereuse car la fatigue pourrait être un lourd handicap aux moments cruciaux.

Pour résister aux manipulations de





l'esprit, les personnages doivent réussir un jet de Loom de difficulté Difficile à Extrême suivant l'effet du sort. Un simple cauchemar ou une mauvaise nuit : Difficile ; rester plusieurs heures coincé dans une vision sans discerner l'illusion : Extrême. Si la victime possède du Loom vert dans son guild, la difficulté est réduite d'un rang. Une Baraka sur un tel jet immunise la personne à ce type de manipulation pour le reste de l'aventure, alors qu'une Schkoumoune renforce ces effets (finir blessé ou inconscient à cause d'un cauchemar).

Plus près d'Onirik

En grimpant à la cime des arbres, un guildien pourrait repérer d'énormes arbres qui se détachent de cette mer verte. De plus, les énormes racines se feront plus présentes à mesure qu'ils approchent de leur destination.

La tanière de Thrumble est une grotte creusée au milieu des racines d'arbres gigantesques dont le diamètre dépasse vingt mètres ! Sur les troncs, des centaines d'humains sont incrustés comme des pierres dans un bijou. Cette dizaine d'arbres se trouve au milieu d'une clairière circulaire de plus d'un kilomètre. Les énormes racines proviennent de l'endroit. Il y a quelques habitations de pierre, une place forte à moitié écroulée et les restes d'un rempart qui se dressent au milieu de ce chaos de racines et de lianes, pour l'instant immobiles. Une cinquantaine de Sildurns et de Soldorns y vivent. Ils s'occupent de l'entretien et de la garde des lieux.

Les Lutins, les sujets de Thrumble, sont une douzaine. Certains se promènent en forêt ou y patrouillent, il en reste donc moins de dix sur les lieux. Un ou deux patrouillent à dos de fauve, certains s'empressent et jouent de la musique sur les branches les plus basses des arbres et il en reste toujours au moins un au chevet de Thrumble.

Depuis la lisière de la clairière, les guildiens peuvent obtenir une description sommaire des lieux. L'entrée du domaine des Lutins est invisible (à moins d'avoir une longue-vue). Par contre, ils auront l'occasion de voir le visage des humains qui déambulent : leurs yeux sont globuleux et rougis, d'énormes cernes déforment leurs traits... l'expression dormir debout prend soudain tout son sens.

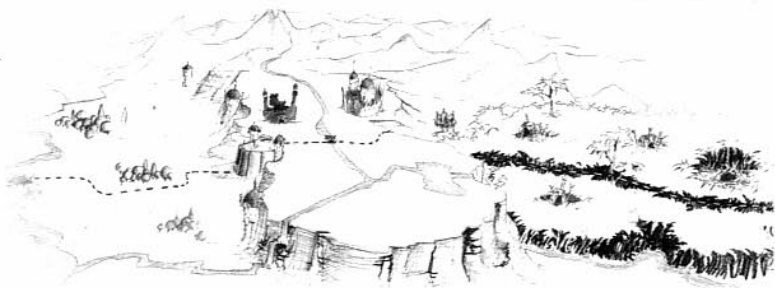
Que faire ?

Il est peu probable que les PJ aient l'idée de se présenter aux Lutins sans en savoir plus. Cependant, si une telle idée leur venait vous pouvez soit les faire enfermer dans une oubliette de la plate-forme abandonnée, soit les faire changer d'avis en voyant une séance de torture sur un Sildurn. La meilleure solution sera de rester discrets et d'attendre la nuit pour visiter les lieux. Ces derniers sont faiblement éclairés. Il est assez facile de se faufiler parmi les racines et les habitations. La plupart des humains dorment à la nuit tombée. Seuls quelques anciens soldats soldorn sont obligés de garder l'entrée de la grotte et de veiller dans la tour. Les Lutins de leur côté, s'adonnent à la fête, voire plus...

Pour ne pas se faire repérer, il suffit de réussir des jets de Discrétion (Très Facile ou Facile), suivant la luminosité et l'attention des gardes. Si l'alarme est donnée, ils devront soit forcer le passage jusqu'à l'entrée de la grotte, soit rebrousser chemin vers la forêt.

L'ancre de Thrumble

Les allers-retours réguliers des Lutins dans la grotte et le fait que l'entrée soit gardée, devraient décider les aventuriers à y pénétrer. Éliminer les quatre soldats soldorn à l'entrée peut être assez facile, mais le faire sans alerter les autres sera moins évident. Faire une diversion pour les écarter de l'entrée est une solution moins radicale bien que difficile à



mettre en oeuvre. La grotte se prolonge par un long couloir de terre dont les parois sont maintenues par des racines entremêlées.

Finalement les guildiens devraient déboucher dans une caverne de grande dimension. Le plafond est constellé d'étoiles. Les lieux sont plongés dans une nuit relativement claire grâce au Sceptre Étoilé. D'énormes racines s'entremêlent au centre de la caverne et forme une plate-forme végétale sur laquelle repose un dolmen de pierre précieuse, pas plus grande qu'un homme. Adossé à Onirik, Thrumble dort sur un parterre de coussins de satin. Un Lutin veille à son chevet. Alerté par les alarmes, il réveille prudemment son roi quand les guildiens arrivent. Utilisant tout son pouvoir maintenant que les guildiens sont à portée, Thrumble va lancer des sorts tels que "Le semblant", "Oniris Vivalis" et matérialiser les craintes profondes des personnages. Plongez dans l'historique des PJ pour en ressortir leur pire crainte. Par exemple, l'un d'entre eux a détourné de l'argent d'une guilde importante, et bien il se retrouve face à un assassin redouté : "Rends-nous ce que tu nous dois !" et le Venn'Dys du groupe au passé révolutionnaire se retrouve face à un Masque. Remarques : les PJ sont dans un endroit particulier ou Cosme et Nocte se rejoignent. Ils partagent donc les visions des uns et des autres, ce qui peut lever un pan du passé obscur d'un personnage... Suivant la puissance de votre groupe, tous les guildiens peuvent ne pas être accaparés par une vision. Si Sild est passée par les quatre temples, elle utilisera la confusion de l'instant pour briser ses chaînes. Ensuite elle essaiera de s'accaparer Onirik pour elle, telle qu'il lui fut dicté dans sa vision.

Conclusion

Thrumble tentera de sauver sa peau. Il négociera un engagement avec les guildiens en leur offrant un fragment conséquent d'Onirik et le moyen de maîtriser les pouvoirs liés à cette pierre fabuleuse (évidemment, il affirmera être le seul à pouvoir les comprendre). En dernier recours, il demandera la vie sauve. Si Sildara est libre, elle voudra occire le roi Lutin sur le champ et former sa propre alliance avec les guildiens. S'ils acceptent l'alliance de Thrumble, l'écrin sera progressivement submergé pendant que le roi tiendra la part de sa promesse en enseignant son savoir aux guildiens curieux (attention aux termes stricts du contrat, avec un Lutin très tatillon !). Ou ils peuvent respecter leur premier engagement et régler son compte à Thrumble et voire à Sildara si elle s'est libérée car elle voudra rejoindre les Sildurn libres, ou bien tomber sous le charme de cette dernière et embrasser sa cause.

Si Thrumble sort vainqueur, l'écrin passe définitivement sous l'influence de Vert.

Si les Soldorn sortent vainqueurs, Noir sera de nouveau la puissance majoritaire et la forêt se flétrira sous la rigueur du climat.

Si les guildiens embrassent la cause de Sildara, la nouvelle dirigeante sildurne ne tardera pas à prendre le contrôle d'Onirik et bientôt on verra des êtres difformes de boue, de terre et de métal envahir le Soldorn inlassablement. Dans ce cas, c'est Rouge, l'auteur de la première vision de Sildara, qui prendra possession de l'écrin.

PNJ et Objets spéciaux

Soldor et le seigneur Hosborn

Soldor est un émissaire de Noir (un Locus). Sa mission était d'influencer un seigneur sildurn et de déstabiliser l'écrin détenu par Rouge. La manigance réussit et Noir devint majoritaire grâce à l'avènement des Soldorn dirigés par Hosborn, la première victime de Soldor. Pour rester discret, ce dernier pris l'apparence d'un collier que le roi porte depuis. Il lui confère une quasi immortalité. Le sang d'Hosborn devint bleu. Quelques gouttes, emprisonnées dans une bille de verre sertie dans un bijoux, ont la propriété de rendre son porteur moins touché par le temps mais le rend dépendant (voire servile) au propriétaire du sang. C'est ainsi que les Soldorn les plus importants sont liés et que Sildara sera si docile au départ, car elle aussi en porte un.

Soldor accorde outre une sorte d'immortalité de nombreux tours, sorts et sortilèges noirs. Pour vaincre son influence, il faut réussir chaque jour, un jet d'opposition d'Art Étrange. Considérez qu'il possède son Art à 7.

Les Soldorn et les Sildurns

Les Sildurns sont grands (1,80 m) et minces, avec des muscles noueux. Leur peau est mâte. Leur chevelure est vive. Ils sont dépourvus de cheveux sur le devant du crâne. Les Soldorn sont plus massifs et lourds. Leur peau est plus pâle et leur cheveux sombres.

Les soldats soldorn sous l'emprise de Thrumble : Cf. les caractéristiques et les compétences martiales du Peuple ancestral p. 216 du livre de base.

Pour le Sildurn ou le Soldorn type, Cf. le militaire Lormy p. 220.

Armes : lance, javelots et épée/cimeterre, cotte de maille et bouclier.

Sildara

Grande et mince. Une chevelure rousse ondulée qui grisonne. Son teint pâle et ses cheveux se raviveront si elle brise son lien.

Après sa capture, Hosborn essaya de lui soutirer les secrets des tours des Sildurn, en vain. Elle est docile et serviable depuis qu'elle porte un serre-tête métallique contenant le sang du roi, mais elle résiste encore sur ce point. Si le roi soldorn possédait le moyen de pénétrer dans ces lieux, il en serait fini de la résistance sildurne. La vaillance d'esprit et la volonté de la gardienne en attirèrent le regard de Soldor qui pense de plus en plus à changer de porteur, pensant que la jeune femme servirait mieux les desseins de Noir. Devinant les désirs de son allié, Hosborn a envoyé Sildara au loin avec les PJ. Ses ordres sont simples : aider les PJ grâce à ses connaissances.

Physique : Très Agile, Fort, Super Résistant, Très Observateur

Mental : Très Charmeur, Rusé, Savant, Assez Talentueux

Art Guerrier 4, Art Étrange 4

Compétences au niveau Novice : Premiers Soins.

Compétences au niveau au niveau Initié : Armes Tranchantes, Athlétisme, Discrétion, Escalade, Orientation, Sagesse Populaire, Vigilance.

Compétences au niveau Expert : Loom, Météo.

Tous les tours et sorts de Loom rouge de votre choix/imagination. Elle ne pourra les employer que lorsqu'elle sera libre.

Armes : épée courte et dague.

Le phylum de l'Embrasé possède une seule colonne (quatre sortylèges, un chaînon Très Difficile et une Souche Impossible). Ses sortylèges tournent autour de l'exacerbation des sentiments, de l'embrasement des foules et du feu implacable qui anime l'âme du Maître Étrange.

Thrumble et ses sujets

Les Lutins font environ 1,30 mètres. Ils ont des bras et des jambes minces et souvent un peu d'embonpoint. Ils sont habillés de vêtements en accord avec leur habitat naturel. Ils se montrent généralement joyeux, farceurs et cruels.

Le roi Thrumble

Physique : Peu Agile / Fort / Résistant et Super Observateur.

Mental : Charmeur, Monstrueusement Rusé (7) et Savant, Super Talentueux.

Art Guerrier 2, Art Étrange 6.

Compétence au niveau Initié : Comédie, Commandement, Intimidation, Survie.

Compétence au niveau Expert : Diplomatie, Loom, Marchandage, Vigilance.

Accordez-lui les tours, sorts et mêmes sortylèges verts de votre choix.

Ses sujets

Physique : Super Agile, Assez Fort, Peu Résistant et Observateur

Mental : Charmeur, Très Rusé, Savant et Très Talentueux.

Art Guerrier 4, Art Étrange 4

Compétence au niveau Initié : Armes de Jet et Tranchantes, Comédie, Dressage, Loom, Vigilance.

Compétence au niveau Expert : Athlétisme, Chasse, Survie.

1d6 tours verts par jour et parfois un sort à leur disposition.

Le Sceptre Étoilé

C'est un sceptre en bois précieux. Une noix sombre est enchâssée à une extrémité. Elle enveloppe un lieu clos (à l'abri de la lumière des Feux du Ciel) d'un volume sphérique de vingt mètres de rayon au maximum, d'une nuit étoilée à sombre, selon la volonté de son possesseur. Dans un tel environnement, on récupère un point de santé supplémentaire et toute utilisation de l'Art Onirique nécessite un point de Loom de moins. L'activation demande 5 PA et la nuit dure jusqu'à douze heures. Aucune limitation d'utilisation.

Onirik et le Phylum du Rêve

La possession de la pierre ou d'un fragment conséquent abaisse les difficultés d'un cran pour tous les tours, sorts et sortylèges en rapport direct avec le rêve (Cube Luminescent n'en fait pas partie par exemple). Onirik permet de faire autant de voyage Nocte-Cosme que de puces en Art Étrange, par semaine. La pierre possède actuellement 20 points de Loom vert. Pour bénéficier des avantages de la pierre, il faut d'abord maîtriser le phylum dans son intégralité. Sa structure s'approche de celle du phylum noir (livre des règles p.126). Les sortylèges tournent autour du rêve et de sa manipulation, puis des interactions avec Nocte et enfin du voyage physique vers le monde onirique.



Nécros

Ceci est un résumé (réclamé à corps et à cri par les plus furieux des Shaanistes) de la fin du Cycle d'Odéa, la campagne pour Shaan. Par manque de place, vous n'y trouverez que les éléments essentiels qui vous permettront de terminer l'histoire d'Abel Cadrissian, le Guide. Vous aurez besoin du livre de base, de l'écran (pour les scénarios), du Livre des Schèmes, des Humains, d'Archéos, d'Edenia, de Fange et d'une bonne dose de travail pour développer cette fin réduite au 1/10ème.



Synopsis

Le Shaani doit en premier lieu récupérer (il doit y avoir quelques blessés). Il apprend par Héken que différents émissaires nécrosiens se sont présentés en Harmonie pour faire part de leur soutien inconditionnel envers Abel Cadrissian. Il semble donc qu'Antarès ait commis une véritable erreur en laissant du temps au Guide et qu'il va avoir du mal à l'éliminer politiquement. Pire, les autres Princes nécrosiens, alliés des Hommes-Dieux, défient le Nouvel Ordre en déportant des travailleurs forcés vers les terres de Sarla. Ce dernier est si puissant que ses paires n'hésitent pas à s'opposer aux humains pour lui obéir. Les Grandes Familles, poussées par les Albaman, jubilent et en profitent pour écraser un peu plus les Héossiens. Sentant que le pouvoir bascule de leur côté, ils osent, eux aussi, braver les interdits les plus forts. Des prêtres du Nouvel Ordre sont lynchés un peu partout (mais si les Humains s'entre-déchirent, la situation des Héossiens est de pire en pire). Les fidèles des Hommes-Dieux tentent d'infiltrer le royaume de Sarla mais ne reviennent jamais. On ne sait pas ce que l'ami de Cadrissian prépare avec l'aide des Grandes Familles.

Rappel

Dans *Coma* (le scénario de l'écran), les personnages croisent l'incarnation d'une Danseuse Céleste, prisonnière dans le corps d'une Mélodienne du nom de Méliamataylénia, magicienne malchanceuse faisant des recherches à propos d'un mystère passé : le Cercle des Harmonies. Tout comme dans la *Rêveuse Illuminée*, cela permet aussi de faire connaissance avec Léandre d'Amaury (un gradé du Nouvel Ordre) et Nataniel Centaurius, l'ange aux tigres.

Dans *Archéos*, un humain du nom d'Abel Cadrissian déclare être le guide de ses pairs, celui qui a amené l'humanité sur Héos. Pantin des Grandes Familles (des Albaman), il apporte la preuve, lors de fouilles archéologiques, que certaines reliques pré-humaines portent son image. Il serait donc le premier des Hommes-Dieux.

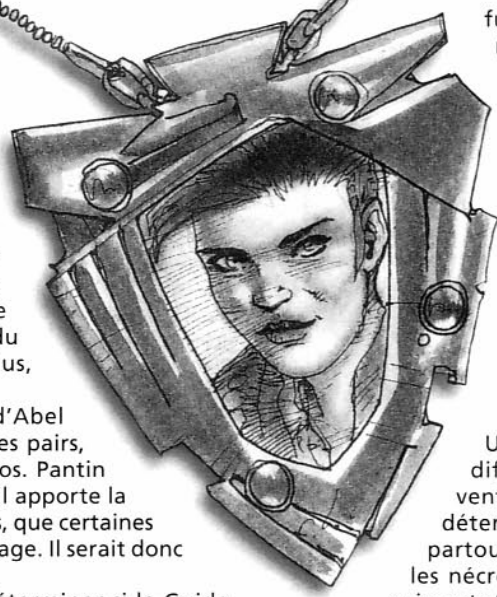
Edenia est le concile qui tente de déterminer si le Guide est un imposteur ou pas. Au terme d'un imbroglio politique durant lequel Léandre meurt (??), c'est Antarès lui-même qui explique qu'Abel Cadrissian doit passer l'épreuve de la Foi pour enfin être considéré comme un Homme-Dieu. Il tempore, ce qui semble arranger le Guide.

Dans *Fange* (l'avant-dernier opus), les personnages enquêtent au sein d'une école de magie assez malsaine, à propos d'Abel. Ils apprennent pourquoi l'homme est profondément anti-héossien et qu'il prépare quelque chose d'important avec un prince Nécosien du nom de Sarla (ancien et premier maître de l'école de Fange). Au terme d'une fuite éperdue, nos héros arrivent à se réfugier dans l'Empire Woon de Waba, l'infante, le voisin et adversaire de Sarla. Ce dernier organise des déportations de masse vers sa ruche (son domaine) et accumule une énergie magique hors du commun pour une mystérieuse raison. Ses troupes se sont heurtées à celles des Humains (du Nouvel Ordre) mais passant la frontière du Zephelt, il a déclaré la guerre au seigneur Woon, Waba. C'est ainsi que commence Nécos.

La croisade Woonique

Héken avoue que son réseau de résistance est au plus mal et que la situation n'est pas prête de s'améliorer. Lui aussi a perdu des espions en cherchant à savoir ce que le nécosien manigance. Pendant ce temps, Waba, l'hôte des personnages, organise la contre-attaque. Devant les mouvements de troupe de Sarla, il prépare la croisade Woonique.

Waba doit impérativement réunir cinq reliques de guerre avant de pouvoir lancer ses troupes vers le Sud, les symboles de sa puissance. Sans ces objets, c'est son maître de guerre, Faarg, qui non seulement prendra la tête des armés, mais pourra, par droit coutumier, défier Waba au retour de la guerre, le tuer en duel singulier et prendre sa place. Or Faarg est vraiment un Woon imposant. Le souverain n'a pour le moment que quatre des reliques. La cinquième est gardée dans un fort-monastère au nord de l'Empire. C'est un sabre sacré. Il envoie donc les personnages sur place mais ceux-ci y découvrent une ruine



fumante. C'est Faarg qui a fait disparaître l'objet que le Shaani peut récupérer (en sauvant quelques moines) au terme d'une enquête et d'une course-poursuite (Waba devant posséder les reliques avant le départ de la croisade).

Pire, les PJ peuvent découvrir que le maître de guerre est sans doute au service de Sarla. Pour le prouver, il suffit de l'accuser et de le vaincre en combat singulier. Le perdant a tort et est tué. Justice woonique oblige. Faarg voulait mener ses troupes droit dans un piège.

Une fois la croisade lancée, les vraies difficultés commencent. Les héros peuvent découvrir que si leurs amis sont déterminés et puissants (rejoints un peu partout par les élites des différentes races), les nécosiens sont encore plus nombreux et puissants (aussi). C'est donc un peu une bataille sans espoir qui commence.

C'est pour cette raison que Héken, Basse la sage, Flora McFinley (si elle est encore en vie) vont décider d'agir dans leur coin. L'idée est simple. Si Sarla et les Grandes Familles regardent dans un sens, ils vont profiter de cette inattention pour passer de l'autre côté. Bien entendu, ils vont demander aux personnages de les accompagner au cœur du royaume nécosien. Eux seuls en savent beaucoup sur le Guide et ses manigances. Signe que la situation est grave, ils vont même pouvoir voyager très rapidement grâce... au Nouvel Ordre. Luc Saint-Eure, conseillé par un ami prétendu mort (devinez qui) va mettre à disposition un véhicule au choix des PJ. Ce dernier pourra les transporter à la frontière de leur choix (n'oublions pas que la technologie ne fonctionne pas au contact des nécosiens). Mieux, Nataniel Centaurius va accompagner le groupe, pour se venger de Danna III des Albaman.

Le cœur de la ruche

Le royaume de Sarla est un monde torturé, dévasté, couvert d'une brume puante qui, quand elle se dissipe, ne laisse deviner qu'un paysage ravagé. Ce fut une terre de grands arbres. Les derniers encore debout sont minéralisés et couverts d'un lichen toxique au touché. Survivre au cœur de cet enfer est une gageure. Le prince nécosien a laissé ses "expériences" en liberté une fois qu'il avait terminé de jouer avec. Ainsi des monstres abominables servent de gardiens des zones les plus isolées (là où vont sans doute tenter leur chance les personnages). Au loin,

le Shaani peut découvrir à quoi ressemble une ruche nécosienne. Imaginez un humanoïde géant (une centaine de mètres) enfoncé à mi-corps dans la terre et qui tente de s'en extraire ou





de ne pas s'y enfoncer. Constitué de pierre friable, il est la concrétisation minérale de toutes les souffrances endurées par les victimes des nécrosiens. Créusées, ces "bâtisses" sont aussi profondes que hautes. La ruche de Sarla est la plus grande puisqu'elle est constituée de deux corps géants entremêlés. Les héros peuvent la voir de loin, mais auront quelques soucis avant de s'y rendre.

En effet, durant le périple, ils vont croiser un convoi de prisonniers. Femmes, enfants, ils sont traités avec moins d'importance que du bétail. Les nécrosiens qui les accompagnent ne sont pas nombreux, mais ils semblent puissants. Intervenir signifie trahir leur position mais ne rien faire revient à condamner tous les prisonniers à une mort cruelle et certaine. Un choix important donc. C'est à ce moment que Nataniel va disparaître en aidant les personnages (un faux sacrifice qui aura son importance par la suite).

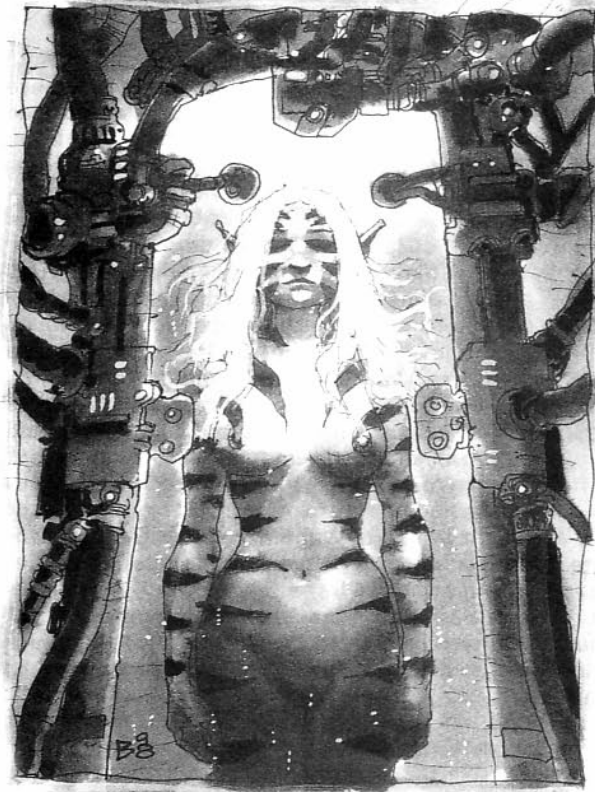
Une fois dans la ruche, les personnages vont découvrir l'arène où sont sacrifiés tous les prisonniers de Sarla (déjà vu en songe dans les Rampants Oniriques). Cette vision peut rendre fou le plus courageux des Darkens. Des milliers d'Héossiens sont torturés et massacrés sous l'œil amusé du magicien. Abel Cadriassian n'est pas présent. En fouinant un peu, il est possible de voir où toute l'énergie négative est transférée. Dans le cœur de la ruche, l'endroit le mieux gardé. Un sanctuaire où dorment une cinquantaine d'Héossiens et d'Humains, dont le Guide. Ce dernier est plongé dans un bassin de sang (sauf la tête, sinon les personnages ne pourraient le reconnaître) et semble dans une sorte de très profond sommeil. Les autres sont simplement sur des lits et leur corps se nécrosent, contrairement à celui du Guide. De temps à autre, l'un d'entre eux se réveille et est remplacé immédiatement par un autre. Des sorciers nécrosiens l'entourent alors lancent un sort que les personnages peuvent voir pour la première fois sans doute : le voyage dans le temps ! C'est ainsi qu'Abel Cadriassian arrive à obtenir des reliques à son image datant d'avant l'arrivée des hommes sur Héos (et donne les réponses aux énigmes d'Archéos). Or pour lancer un tel sort, il faut une puissance phénoménale. Sarla est le seul à pouvoir la fournir... Cela explique l'alliance avec ce prince. En passant, parmi les dormeurs, les Héossiens peuvent reconnaître des historiens disparus (dans Archéos, toujours) ainsi que quelques artistes.

Le voyage dans le temps

Il paraît évident que le seul moyen d'en savoir plus et d'intervenir pour empêcher le Guide de modifier le passé à son avantage est de se rendre dans le passé aussi. Deux problèmes majeurs se posent alors. Le premier, c'est qu'il faut que les voyageurs acceptent de se faire nécroser (ce qui revient à perdre son personnage à la fin du scénario ou accepter de sacrifier des centaines de personnes pour avoir droit à son bain de sang anti-nécrose). Le second, c'est de trouver un moyen de lancer le sortilège. Si Flora est là, elle peut dévier les forces magiques des sacrifiés pour tenter de lancer le sort sur les personnages.

Elle avoue que cette idée la répugne et qu'elle passera automatiquement du côté de Sarla une fois le sort lancé (elle aura perdu son âme). Héken peut alors s'occuper de la tuer avant qu'elle ne puisse nuire ou donner l'alerte. Une autre méthode consiste à se mêler aux autres voyageurs et à attendre que les sorciers envoient les personnages dans le passé. Quoi qu'il en soit, il faut passer par la nécrose sinon les lanceurs de sort donneront l'alerte (ils sont occupés mais pas fous). Passer du côté obscur n'est pas difficile dans une ruche comme celle de Sarla. Il suffit de se laisser imprégner du lieu, de méditer sur un Trihne des Limbes. Bref, facile à dire mais la pilule devrait être amère (pour un Shaaniste, par exemple). Ensuite, il faut lancer le sort (ou se faire transporter). Les joueurs doivent avoir conscience qu'ils utilisent une énergie impure et que des centaines de personnes ont souffert le martyr pour qu'ils puissent mener leur mission à bien. De même, laissez-les deviner que pendant qu'ils explorent la ruche, Waba et les siens se font sans doute massacrer au cours de grandes batailles héroïques mais perdues d'avance. Pire, alors que leur Trihns foncent vers le passé, ils vont croiser une énergie qui retourne vers son corps : Abel Cadriassian. En fait, l'épreuve de la foi est pour bientôt et ils ont donc peu de temps devant eux.





Le Cercle des Harmonies et les Danseurs Célestes

Dans le passé, ils vont s'incarner dans le corps de Mélodiens. Il leur faudra un peu de temps pour se reconnaître les uns les autres. Grâce à des résidus de mémoire de leur hôte, ils vont apprendre qu'ils se trouvent parmi des magiciens antiques formant une école connue sous le nom du Cercle des Harmonies (*Coma*, vous vous souvenez ?). Certains Mélodiens se déplacent normalement et donnent des ordres alors que d'autres ne se déplacent qu'en dansant (les fameux Danseurs Célestes) et sont prisonniers. Ces derniers sont regroupés dans le cratère un volcan éteint et sculptent des reliques à l'effigie du Guide (d'où l'historien mélodien reconnaissant l'art de son peuple dans le final d'*Archéos*). Les nécrociens ne tuent pas leurs prisonniers (ils ne veulent pas provoquer trop d'interférences temporelles) mais n'hésitent pas à se montrer cruels face à des victimes qui ne comprennent pas vraiment à qui elles ont affaire. Si les personnages veulent communiquer avec eux, ils devront parler en mots simples. En effet, les magiciens du cercle des Harmonies ne dialoguent qu'en ancien mélodien, un dialecte particulièrement complexe (comme les noms de cette race). Nos héros peuvent apprendre que non seulement les prisonniers doivent sculpter des reliques étranges à l'effigie d'un être qu'ils ne connaissent pas (les Humains ne sont pas encore sur Héos) mais qu'en plus, leurs anciens amis (ceux dont le corps est contrôlé par des nécrociens) les ont empêchés de danser avec les étoiles. En d'autres termes, le Cercle allait terminer un grand acte magique avant que les hommes d'Abel ne débarquent : une danse rituelle particulièrement complexe mêlant le son, le geste, les couleurs et la lumière.

Délivrance et la grande danse

Les magiciens mélodiens sont plus nombreux que les Nécrociens, mais entravés part des chaînes magiques qu'ils ne connaissent pas (elles n'ont pas encore été inventées). Tout se passe dans le volcan, comme ça il n'y a que peu de risque de paradoxe temporel et les

quelques sorties sont destinées à enterrer les reliques là où les historiens du Guide pourront creuser des siècles plus tard. Toutes ne sont pas parties. Pour contrer les projets du futur Homme-Dieu sans changer le cours du temps, il ne faut plus toucher aux reliques déjà trouvées dans le futur mais à celles qu'il compte exhiber lors de l'épreuve de la foi. En fait, il les a fait placer tout autour de l'emplacement de ce qui sera plus tard Harmonie, la cité des Hommes-Dieux. Grâce à un sort, il compte faire émerger de terre des statues à son image. Antarès et les autres devront alors le reconnaître comme leur frère.

Il faut donc organiser la révolte, éliminer les nécrociens incarnés et détruire ces fameuses reliques. Signalez aux joueurs qu'à un moment désespéré de leur quête, ils vont obtenir l'aide providentielle d'une personne inconnue. En fait, c'est Nataniel Centaurius qui est aussi dans le passé et qui prépare un petit coup à sa manière. Les reliques sont détruites et les espoirs du Guide volent ainsi en fumée (en poussière pour mieux dire).

Pour remercier les personnages, les Mélodiens leur proposent de les guérir de leur nécrose en participant à la fin de leur rituel du Cercle des Harmonies. Aussitôt que leur Trihn sera de nouveau positif, ils repartiront dans leur corps, puisque le sort de voyage dans le temps s'arrêtera. Ils vont donc participer à la grande danse céleste, augmentant leur savoir magique s'ils le désirent et aidant à achever le fameux sort. Le résultat de ce dernier est une grande lumière qui s'échappe du volcan comme un rayon lumineux. C'est la dernière image que verront les personnages.

Il reste à repartir du royaume de Sarla et de foncer à Harmonie (grâce à Luc de Saint-Eure).

Conclusion

De retour, il va se passer plusieurs choses.

Cadrissian va se présenter aux Hommes-Dieux, escorté d'une part par les Grandes Familles en la personne de Danna III des Albaman et par le Nouvel Ordre en la personne de Nataniel. Plusieurs princes nécrociens seront présents ainsi que tous les gens importants chez les Humains. Le Guide doit prouver une ultime fois devant un Antarès dégoûté qu'il est bien un Homme-Dieu. Il fait donc lever les statues à son image et, à la surprise générale, ce n'est pas son visage qui apparaît mais celui de Nataniel Centaurius, l'ange des Croisés et le serviteur et ami de Léandre d'Amour.

Antarès, saute sur l'occasion pour désavouer Cadrissian et tous les princes nécrociens fondent sur Sarla qui leur avait promis le pouvoir. Danna III s'éclipse alors que sa grand-mère (la Némésis de Léandre) est foudroyée par une crise cardiaque.

Nataniel annonce qu'il est le véritable Guide mais aussi l'humble serviteur des Hommes-Dieux. Il explique ensuite que si l'on en croit l'histoire, les pilotes humains, alors que le grand vaisseau monde dérivait sans but dans l'espace, ont été attirés par un rayon de lumière... Ce rayon, avait été lancé d'un volcan par des magiciens Mélodiens à son service, connus sous le nom prémonitoire du Cercle des Harmonies. Les historiens humains comme héosciens pourront attester de la véracité des faits.

Antarès proclame alors qu'il reconnaît Nataniel comme premier Ange de l'histoire humaine et chef séculier du Nouvel Ordre. Abel Cadrissian est immédiatement foudroyé et son nom interdit dans la bouche de quiconque sous peine de mort.

La situation revient donc à la normale, à la différence que les PJ vont sans doute réaliser que si les humains sont sur leur planète, c'est à cause du fameux rayon qu'ils ont aidé à produire en délivrant les Mélodiens et en lançant le sort avec eux... Il leur faudra à présent, même si tout le monde les considère comme des héros, vivre avec ce secret. PS : Conseil au meneur de jeu. Préparez-vous à fuir vite au moment où vos joueurs réaliseront leur triste implication dans l'histoire d'Héos... Très vite...

Fin

Auteur : Benoît Attinot
Elysium@club-internet.fr pour les remarques,
les suggestions et les questions.
Illustrations tirées de la gamme Shaan.

Londres by night



Londres est l'une des villes les plus importantes du vieux continent avec Paris, Rome ou Madrid. Nous vous invitons à faire une visite de nuit de la capitale anglaise. Ce "By Night" est autant destiné aux meneurs désireux de tenir une campagne (bientôt dans ces pages) dans la cité londonienne qu'à ceux qui désirent venir en voisins ou curieux, afin d'y jouer quelques scénarios. A World of Darkness 2nd édition vous sera utile.

I. Histoire vampirique et organisation politique de Londres

Depuis le XIII^{ème} siècle Toréadors, Ventrués et Tremères se disputent le fief de Londres. Il apparaît cependant que Londres est LA place forte ventruée (avec Berlin). Les premiers coups de force ont été Tremère. Leurs prétentions ont cependant connu un bref coup d'arrêt après une chasse aux sorcières orchestrée de main de maître par Mithras, au sortir de la grande peste noire du milieu du XIV^{ème} siècle (qui décima même des vampires) et que l'on attribua aux sorciers vampires. Les Tremères ne s'en remettent jamais, y ayant perdu trop d'influence, de serviteurs et de

combattants. Si l'on excepte ensuite une brève prise de pouvoir des Toréadors, Londres a majoritairement été tenue par les Ventrués et le charismatique Mathusalem de la 4^{ème} génération, Mithras.

La tension a toujours été très forte entre les Tremères et les Ventrués, ou plus exactement entre Docteur Dee et Mithras qui sont vite devenus des ennemis jurés. Le Prince ventrué a cependant toujours manœuvré efficacement et Dee, faiblement soutenu par Vienne, n'a jamais eu l'opportunité de contester le principat. Les deux clans se livrent une véritable guerre de tranchées dans la ville, résumant de toute façon bien la guerre d'influence au sein même de la Camarilla.

Profitant, il est vrai de cet antagonisme séculaire, le mouvement Anarch a pris ces dernières décennies toujours plus d'ampleur, remettant en cause l'ordre établi. La pression monte tous les jours, n'ayant cependant jamais encore atteint un point de rupture.

Depuis la disparition du Prince durant la Seconde Guerre, la ville est gouvernée selon un système de régence assurée par Lady Anne Bowesley, une Ventruée de la 6ème génération qui a tous les privilèges du Prince. Un conseil des Primogènes complète le système politique typique de la Camarilla. Le Primogène était jusque-là entièrement muselé par Mithras, mais sa disparition et les troubles Anarchs ont réveillé les concupiscentes, le conseil reprenant peu à peu de l'envergure et de l'autorité (Lady Anne a en effet besoin de soutien). Il reste que Londres est un fief ventruée et le directoire ventruée entend que cela le reste. Il est à noter qu'à l'intérieur même du clan, les guerres d'influence font rage, mettant à mal une unité de façade.

II. Les lieux incontournables du Londres vampirique

La Tour de Londres

La tour n'est pas seulement un lieu touristique. Lady Anne aime y tenir cour et reçoit dans cet endroit les caïnites qui désirent se présenter à elle.

La Chantrie Tremere

C'est un haut lieu d'énergie magique. Elle regorge de Gnose, de Ki, de Quintessence, peu importent les termes. Elle est donc l'objet de toutes les convoitises, surtout si l'on précise que cet endroit paraît drainer toutes les autres énergies de ce type à plusieurs kilomètres alentour. Ce petit tour des Tremeres pourrait bien leur rapporter quelques ennuis. La bâtisse est protégée par une gargouille que Dee arrive toujours à contrôler et des Tremeres restent en permanence prêts à défendre chèrement leur bien.

Le Musée de cire de Madame Tussaut

Il arrive à ce musée de tenir des nocturnes. Votre hôte sera alors Harold, un Nosfératu de la 10ème génération. Il éprouve une fascination pour tous ces personnages de cire et organise des soirées à thème dans le musée. Cet excellent et très prisé lieu de rencontres et d'échanges d'infos n'est pas un Élysium.

Zoo de Londres

Il est dangereux de s'y rendre au cœur de la nuit. De nombreuses investigations portent à croire qu'il n'y ait cependant pas de Garous dans le zoo.

Élysiums

Plusieurs endroits font office d'Élysium, et notamment le Royal Festival Hall, le National Theater, la Hayward Gallery, et de nombreux autres lieux sous le contrôle des Toréadors de la ville.

Les égouts de Londres

C'est l'un des plus vastes réseaux souterrain d'Europe. Il regroupe les égouts mais aussi le réseau du métro. Les Nosfératus en ont fait leur fief mais leur faible nombre ne leur

L'incendie de Londres

L'incendie de Londres qui a eu lieu en 1666 fut un désastre sans précédent dans l'histoire de la ville. La date de l'événement laisse supposer que des infernalistes en soient les responsables, mais les Tremeres sont également montrés du doigt. Il semblerait que ce soit tout simplement un feu parti d'une boulangerie qui aurait enflammé toute la ville. Pour plus de précisions, voir le supplément *Blood & Fire (Giovanni Chronicles vol.2)*.

permet pas de tout couvrir, et de nombreux criminels et organisations secrètes en ont fait également leur lieu de réunion.

Carfax Abbey

Ce Night club à l'ambiance gothique est le lieu de réunion des Anarchs de la ville mais aussi un lieu apprécié par tous les nouveaux-nés. L'endroit est la propriété d'Hortense Holden, une Ancillae toréador de la 9ème génération. Carfax Abbey est en fait une ancienne abbaye restaurée qui a même servi à l'époque victorienne d'asile pour aliénés (Cf. *Dracula* de Francis Ford Coppola). L'endroit a été un temps fermé sur l'ordre de Lady Anne, qui pensait que le danger pour la Mascarade était trop important. Carfax Abbey a pourtant réouvert ; la Régente a finalement pensé que cet endroit est un mal pour un bien. Elle peut dans une certaine mesure contenir et surveiller les Anarchs. Des groupes de tous styles animent les soirées et le groupe le plus apprécié est Persephone Seed, un groupe composé de deux vampires, Glass un Toréador et Elizabeth West Cott que l'on suppose être Toréador ou Caïtiff (c'est en fait une Tzimisce de la meute d'Antonio ; Glass en est parfaitement conscient et s'en moque).

Le Shadow Cat

C'est le Bar à vampires, le plus prisé de Londres. La diversité des personnes que l'on peut y trouver et l'excentricité de certains de ses clients ont fait tout son succès. Le Shadow Cat est un lieu vaste qui ressemble beaucoup, dans l'esprit, au célèbre Succubus Club, avec ses lieux aux ambiances fort différentes, aux alcôves sombres et aux pistes de danse surchargées. Le service d'ordre est assuré par des goules du propriétaire, Bryan Alexander, Ventruée indépendant de la 10ème génération.

III. La famille de Londres

La Camarilla

C'est la Camarilla qui contrôle Londres depuis des siècles et nul ne pense que cela puisse changer dans l'avenir. Londres est à dominante ventruée (du moins c'est ce qu'ils aiment à se dire) mais pas seulement, car la ville compte un petit peu plus d'une centaine de vampires.

Gangrel

Leur récent départ de la Camarilla semble avoir réduit leur présence à de la simple figuration. Les mauvaises langues diront n'avoir pas vu de changement.

Vampire la Mascarade

Janah Townshend (10^{ème} génération)

Janah est une jeune Gangrel d'une vingtaine d'années qui reste en marge de la société vampirique. Janah est tout simplement une parentèle Loup-Garou qui a été étreinte. Le père vampirique de Janah lui a fait cette révélation et s'en est allé après une sommaire éducation. Janah a ensuite voyagé et a épousé la philosophie des Walkyries. Elle a récemment retrouvé sa sœur jumelle Déborah qui avait fugué à l'âge de seize ans. L'explication de cette disparition est plutôt singulière : Déborah est une Fils de Fenris philodox, ses gènes garous s'étant manifestés durant son adolescence. Ces deux sœurs maintenant réunies demeurent inséparables.

Aldrich (7^{ème} génération)

Aldrich est un vampire vieux de plusieurs siècles et son arrivée en Grande-Bretagne date des invasions saxonnes auxquelles il a pris part. Le temps qu'il a passé en torpeur et un nombre impressionnant de frénésies ont imprimé les marques de la bête sur lui. Aldrich est un voyageur, un paléontologue et un historien de la famille. Il est assez mal à l'aise en présence d'autres cainites et toute utilisation de la discipline Présence

le met dans une rage folle. Il est cependant une source d'informations (même occultes) très fiable. Il a pris sous sa protection une jeune Caïtiff du nom de Stéphanie Rausatel.

Brujah

Ce sont les vampires de tous les excès, et de tous les extrêmes. Une partie des Brujahs obéit au Prévôt et assure donc le respect des traditions, l'autre partie œuvre principalement parmi les Anarchs.

Joshua Trinks, Prévôt de Londres (9^{ème} génération)

Joshua est un des fidèles de Lady Anne, dont il assure personnellement la sécurité. Il se sent particulièrement redevable envers elle. Joshua est tout simplement épris d'Anne, même si on peut penser qu'il agit ainsi sous un pouvoir de Présence. Joshua est un homme élégant, de stature solide et d'environ une quarantaine d'années. Il prend comme une injure personnelle tous les manquements aux édits de la Régente. Joshua est assisté dans ses fonctions par trois Brujahs, tous ses enfants (deux d'entre-eux sont même ses fils humains) ainsi qu'un certain nombre de goules. Joshua a quelques influences dans la Police londonienne.

Andy Collins (11^{ème} génération)

Jeune homme de bonne famille, il a été un des premiers noctambules de Londres à prendre part à l'idéologie punk. Son comportement excessif et sa haine de l'ordre établi lui ont valu l'intérêt d'un autre noctambule iconoclaste. L'envers du décor n'a pas plu à Andy et son rejet du pouvoir incarné par la Régente l'ont tout naturellement poussé à suivre l'idéologie Anarch. Il reste d'ailleurs l'un des leaders charismatiques des Anarchs, qui se réunissent à Carfax Abbey. La proportion des Brujahs et des Caïtiffs ne cesse d'ailleurs de croître dans leurs rangs. Andy se méfie beaucoup d'Antonio et commence à douter de ses motivations.

Radjah (7^{ème} génération)

Peu de gens le connaissent, mais on chuchote dans les alcôves qu'il fut un proche de Mithras. Radjah est un vampire solitaire qui aime passer ses nuits dans une bibliothèque et ne sort que rarement pour côtoyer ses pairs. Sa présence à Londres n'est d'ailleurs qu'épisodique ; il est l'archétype de l'idéaliste et recherche patiemment Golconde. Il fait office de Primogène brujuh, mais tient à rester dans son rôle d'ancien.

Jason Wheel (11^{ème} génération)

Il est à la tête d'une bande peu recommandable, principalement constituée de goules et de Brujahs. Ce sont des perturbateurs notoires mais relativement soucieux du respect de la Mascarade. Le Prévôt a une attitude très protectrice à leur égard, partant du principe qu'il faut que jeunesse se passe. Ce que Joshua ne sait pas, c'est que Jason est un membre du Hunt club.

Ian Corso (10^{ème} génération)

Ce solide Écossais est chargé de la sécurité dans Carfax Abbey et il a pour cela un certain nombre de goules sous ses ordres. Il prend sa mission très au sérieux et ne laissera jamais une situation dégénérer au point de menacer la Mascarade. Ian est de la descendance de Radjah. Il est en bons termes avec tous les vampires de la ville, qui apprécient généralement sa droiture.

Toréador

Londres a toujours été un haut lieu de l'art et de la mode. Toréadors parisiens et londoniens perpétuent dans ces domaines un affrontement séculaire.

Tysaura del Castille (7^{ème} génération)

C'est la primogène Toréador. Tysaura collectionne les cli-chés du Toréador : amatrice d'art, mécène, désintéressée pour la politique, amour des humains. Il ne faut pourtant pas négliger le poids politique de cette espagnole à la beauté et à l'âge indéfinissable, étreinte au XVI^{ème} siècle. Elle a pris dans ses filets nombre de notables influents de la chambre des communes. Elle passe ses nuits à papillonner dans les différents Élysium.

Marie-Sophie de Lagardère (9^{ème} génération)

Marie Sophie a été étreinte à la fin du XIX^{ème} siècle. C'est prosaïquement une espionne de Villon, envoyée pour suivre de près la guerre entre Tremeres et Ventrués et guetter toute ouverture. C'est une mondaine qui a l'appui de nombreux Ventrués, et notamment de Sir Archibald Trotter qui lui doit une faveur.

François de Liégencourt (10^{ème} génération)

C'est un protégé de Tysaura. C'est un styliste de mode qui rencontre en ce moment un succès fulgurant. Il est pour cette raison courtisé par de nombreuses personnes (caïnites compris). C'est un visionnaire de la mode et il ne vit que pour son art. C'est le fer de lance de la guerre entre Toréadors parisiens et londoniens.

Isa Tynits (12^{ème} génération)

Isa est une jeune artiste-peintre torturée, qui a beaucoup de mal à oublier dans sa non-vie les traumatismes de sa vie humaine. Isa a un don, et ses visions de la Géhenne, d'un Londres en feu et de démons hurlants, ne la quittent pas. Elle pense exorciser cela par le biais de ses toiles mais n'a toujours pas trouvée le repos. Beaucoup de personnes s'intéressent à elle : le Nosfératu Astiole voit dans ses peintures une prophétie ; Sir Archibald Trotter a trouvé en elle une victime à persécuter. Son seul véritable ami est Frank Peterson.

Hortense Holden (9^{ème} génération)

Hortense est la propriétaire de Carfax Abbey, boîte de nuit et lieu de rencontres des Anarchs. Cette splendide jeune femme, toujours habillée à la mode gothique, aime beaucoup la fréquentation de ses congénères et il n'est pas rare de voir à son bras un nouveau-né sous le charme. De par le monde, Hortense a beaucoup de relations chez les Toréadors mais n'entretient pas de très bons rapports avec les anciens de la ville, notamment Lady Anne et Tysaura. Elle ne refuse jamais de l'aide à un vampire qui lui en demande et n'en réclame jamais compensation.

Billy Chan (9^{ème} génération)

Il est de la descendance de Tysaura. C'est un remarquable pratiquant des arts martiaux, imprégné de philosophie orientale. Il est assez peu mondain mais aime se retrouver avec ses congénères pour philosopher. Il est très apprécié de Tysaura qui voit en lui un allié de confiance et son homme

L'énigme Mithras

Mithras, Mathusalem ventrué et Prince de Londres depuis le 13^{ème} siècle, n'a pas donné signe de vie depuis la Seconde Guerre Mondiale et les bombardements allemands qui ont ébranlé Londres. Certains disent qu'il est en torpeur depuis cette période. Mithras est en fait bel et bien mort et son sang puissant coule maintenant dans les veines de Monty, un Assamite antitribu qui a commis l'acte d'amaranthe sur le Prince. Mais son esprit est toujours parmi nous...

fort. Il a quelques relations avec les Kuei-jin et la Triade (notamment Mr Wong, un Kuei-jin influent).

Ventrué

C'est le clan qui compte le plus de représentants à Londres, mais une lutte interne pour le pouvoir et leur combat voilé contre les Tremeres gangrène leur position de force.

Anne Bowesley ("Lady Anne") (6^{ème} génération)

Elle est de la descendance de Mithras, l'ancien Prince de Londres maintenant disparu. C'est la Régente de la ville. Elle est quelque peu seule mais peut cependant compter sur l'appui d'un certain nombre de fidèles. Elle a également l'appui du directoire ventrué. Lady Anne est inflexible et sait du premier coup d'œil repérer ses amis comme ses ennemis. (Cf. *A World of Darkness 2nd edition* pour plus de précisions).

"Les Aristocrates"

Lord Henry Barrington (6^{ème} génération)

Lord Henry Barrington est un aristocrate normand, adepte des vieilles méthodes et fervent partisan du clan Ventrué. Ce sexagénaire fut un artisan du *Common Wealth* et reste un nostalgique de l'hégémonie britannique. Il ne siège pas au primogène mais c'est sa voix qui s'exprime par l'intermédiaire de Tufter. Il digère mal le fait que Lady Anne soit la Régente, partant du principe que lui seul pouvait tenir ce rôle. Ses relations avec cette dernière sont froides ou brûlantes, mais jamais tièdes.

Andrew Tufter (8^{ème} génération)

C'est le bras droit de Barrington et du Primogène ventrué, même s'il n'a guère de marge de manœuvre. Cet homme strict d'environ cinquante ans, étreint en 1930, est cependant très efficace en dehors du fait que sa conversation est soporifique à souhait. Il est toujours en quête d'alliés et intrigue afin de donner satisfaction à son Ancien. Il joue cependant avec le feu et ses relations avec John Dee pour renverser Lady Anne pourraient bien lui coûter cher si Barrington ou d'autres venaient à le savoir. Aux côtés de Lord Barrington, on peut trouver nombre de Ventrués conservateurs ayant des influences dans les vieilles industries. Les Aristocrates possèdent également beaucoup de contacts dans la chambre des Lords.

"La Nouvelle Vague"

Ces Ventrués prônent l'efficacité avant tout et ont adapté leurs méthodes au monde moderne.

Vampire la Mascarade

Sonny Steelgrave (8^{ème} génération)

La quarantaine grisonnante et triomphante, Sonny est un véritable meneur d'hommes qui a de gros moyens financiers derrière lui. Il a calqué sa vie de vampire sur sa vie humaine de mafieux. Il a soif de reconnaissance et tous les moyens sont bons pour y parvenir. Steelgrave est atteint de mégalomanie aiguë et la place de Primogène n'est qu'une étape dans son ascension du pouvoir. Il est à la tête de plusieurs vampires de sa descendance ayant des influences partout en Angleterre. Ces différents Ancillæ ont en effet noyauté beaucoup de postes influents dans des domaines fort utiles (armée, transport) et les Nofératus s'en sont bien rendus compte. Les moyens employés par Sonny et ses suivants sont parfois expéditifs et ils n'hésitent pas à liquider un vampire. Selon lui la fin justifie les moyens et si cela doit passer par une alliance avec le Sabbat, et bien soit...

Frank Peterson (12^{ème} génération)

C'est un descendant dévoué de Steelgrave, dont il est le garde du corps. Il n'est vampire que depuis deux ans. C'est un ami d'Isa, la Toréador, et il tâche de passer le plus de temps possible avec elle.

"Les Indépendants"

Sir Archibald Trotter (9^{ème} génération)

Cet aristocrate étreint pendant la période victorienne n'est pas des plus fréquentables. Cet adepte de la voie du diable et bourreau des faibles, collectionne les vices et les perversités. Il a bien failli trouver la mort quand Lord Barrington a eu vent de ses activités peu dignes d'un véritable gentleman, et ne doit sa survie qu'à l'intervention opportune de Marie-Sophie de Lagardère. Il vit à l'écart des autres vampires mais aime converser avec des congénères qui ne le connaissent pas. Les activités de Trotter lui ont rapporté de nombreux contacts dans le Sabbat, peu regardant quant à sa moralité. Aliénor, la Lasombra, voit en lui un pion fort intéressant. Il apprécie les œuvres (pleines de démons) de Isa et aime la tourmenter par des lettres anonymes ou des coups de téléphone mystérieux.

Oscar Van Arbeck (8^{ème} génération)

Oscar a près de trente ans d'existence vampirique. Il a passé une grande partie de ce temps à tenter de devenir Primogène ventrue d'une grande ville. C'est son obsession et Londres n'est pas la première des villes à laquelle il s'essaye. C'est un dilettante ayant nombre d'influences dans la finance. Son pedigree impressionnant s'allonge à mesure qu'il change de ville. C'est le candidat idéal au poste de Primogène ventrue s'il venait à être vacant. Seulement l'ombre au tableau : Oscar est un pur Malkavian.

Bryan Alexander (10^{ème} génération)

Cet Irlandais est l'heureux propriétaire du Shadow Cat, le bar à vampires branché de Londres. Bryan attire tout de suite la sympathie et demeure toujours disponible si on lui demande un service. S'occuper de son établissement lui prend la majorité de son temps, mais il garde quelques loisirs pour se distraire. C'est en effet un membre du Hunt club et il se sert de sa boîte pour rabattre d'éventuelles proies. Bryan n'est toutefois pas très courageux et ne prendra aucun risque inutile.

Tremere

Les Tremeres ont toujours voulu régner sur Londres. Ils n'en ont pas eu depuis longtemps les moyens, mais certains pensent que le moment est venu de frapper.

Docteur John Dee (5^{ème} génération)

Dee est le vampire le plus ancien et (de loin) le plus puissant de Londres. Mithras et lui se sont longtemps affrontés mais son adversaire n'est plus là et Dee a décidé d'en profiter. Il est évident qu'il conteste le titre de Lady Anne et ne voit pas en elle une adversaire de taille. Peu de gens connaissent l'existence de Dee, Lady Anne étant de ceux-là. Dee a regagné depuis peu beaucoup d'influence dans la police et la justice.

Chaque meneur de jeu déterminera les motivations et les plans de Dee. Sa puissance et l'appui du conseil de Vienne en font un fabuleux antagoniste. Ses caractéristiques peuvent être trouvées dans la première édition maintenant épuisée du World of Darkness.

Conrad Hidget (8^{ème} génération)

Malgré le discours rassurant de Dee, Conrad s'inquiète des rumeurs parlant de la destruction des Tremeres antitribu et du réveil de Tremere, y voyant un signe de la Géhenne. Il n'en reste pas moins un fin manipulateur, un vil intrigant, ainsi qu'un remarquable expert en Thaumaturgie (dans toutes les branches qui touchent à la technologie). Il fait office de Primogène, poste qui lui offre la possibilité de jouer un rôle de VRP de la cause Tremere. Hidget est un adversaire acharné des Ventrues en général et de Barrington en particulier. Il a trouvé en Sonny Steelgrave, un pigeon de choix, et compte le manipuler à sa guise. Chose étrange : Steelgrave pense la même chose de lui.

Jodie Natovitch (9^{ème} génération mais officiellement 11^{ème} génération)

Cette jeune vampire slave est l'espionne attirée des Tremeres. Elle navigue entre les diverses factions avec grâce, et est aussi à l'aise avec les Anarchs qu'avec les mondains du tout Londres. Ses différentes investigations lui ont fait découvrir les agissements du Hunt club et Jodie les a assez vite rejoints. Elle n'a pas très confiance en Dee mais le craint plus que tout.

Werner Schrank (10^{ème} génération)

C'est un basique étudiant et pratiquant de la Thaumaturgie, mais ses quarante ans d'expérience humaine et ses cinquante ans d'existence vampirique en font une personne très capable et tout aussi fiable. Il est plus particulièrement chargé de la protection de la Chantrie. Il lui arrive pourtant souvent d'en sortir pour pousser plus loin ses expériences.

Nofératu

Les Nofératus s'étaient faits discrets mais on les voit réapparaître dans la vie politique. Un mystérieux personnage qui se fait appeler "le Prince du dessous", et que certains pensent être un ancien Nofératu, commence à disputer certaines influences ventrues ou tremeres.

Astiole (8^{ème} génération)

C'est étonnamment le Nofératu le plus ancien de Londres et il a donc par la même hérité de la place de Pri-

mogène. Il est connu pour être un allié fidèle de Lady Anne. Le problème de Astiole est qu'il en sait trop et connaît notamment la terrible menace que constituent les Nicktukus. Astiole est un vampire prudent qui vit dans la crainte d'être détruit. Amoureux des arts, il s'intéresse de près à la vie culturelle de Londres. Il s'occupe beaucoup de ses descendants : Peter (9ème génération) et Elizabeth (10ème génération).

Patricia Webster (12^{ème} génération)

De sa beauté, il ne lui reste que quelques souvenirs qui ont faiblement adouci la douleur de sa transformation. Patricia est une Cléopâtre qui se nourrit des hommes qu'elle séduit grâce à ses talents de Dissimulation. Patricia n'est pas de la descendance d'Astiole et celui-ci se demande s'il ne vaudrait mieux pas mettre fin aux agissements de cette traînée qui compromet fortement sa sécurité et celle de ses Enfants. Patricia a récemment recueilli un jeune vampire que le jour allait pourfendre. Lewis, un jeune Caïtiff, se remet à peine de bientôt trois mois de torpeur.

Zurof (10^{ème} génération)

Zurof a quitté la Russie lorsque Baba Yaga s'est réveillée et bien lui en a pris. Cet ancien militaire du KGB et de l'armée rouge n'a pas eu de mal à s'adapter à la vie dans les égouts de Londres. Il nage allégrement dans le milieu de la petite pègre londonienne comme un poisson dans l'eau. Astiole craint beaucoup Zurof et voit ses fréquentations, notamment Sonny Steelgrave, d'un mauvais œil.

Malkavian

Melissa Smiley (9^{ème} génération)

Depuis plus de trente ans Melissa est directrice d'un centre de réinsertion de jeunes délinquants. Cette gentille dame d'une cinquantaine d'années aime aider son prochain. Elle arpente Londres la nuit à bord de son van afin d'apporter nourriture et réconfort aux âmes en peine. Melissa n'a que faire de la violence urbaine : son Police Python et son caniche-nain-goule sont de taille à mater cette graine de vandale. Personne ne se résout à lui expliquer que les réunions auxquelles elle participe en tant que Primogène malkavian ne sont pas des simples réunions de quartier avec le maire Anne Bowesley.

Calicia Simmons-Fowley (10^{ème} génération)

Cette Anglaise d'une trentaine d'années fut vampirisée il y a maintenant dix ans par Melissa. Le premier acte de Calicia en tant que vampire fût de tuer son bon à rien de mari, qui passait son temps à ne rien faire sur son divan pendant qu'elle se tuait aux corvées ménagères. Elle est cependant restée une femme au foyer irréprochable et continue de faire ses repas au cadavre de son mari, qui a fini par pourrir sur place. Calicia a fait de son unique fils sa goule, et le jeune homme y a perdu une partie de sa raison (pas étonnant quand il voit ce qui lui tient de père). Calicia a quelques problèmes : elle ne peut se nourrir que de la *vitæ* de son fils Robbie et a des pulsions meurtrières envers tous les hommes qui ressemblent à son mari. Calicia accompagne à l'occasion Melissa dans ses tournées nocturnes.

Patrick Mc Cogan (10^{ème} génération)

Patrick est un pilier du Shadow Cat, même si son embonpoint, son visage rougeaud et son maillot d'Arsenal font un peu tâche dans l'ambiance gothique de l'endroit. C'est un supporter du célèbre club de football d'Arsenal, et son unique souci est de pouvoir assister aux matchs de son équipe fétiche. Quand il vient à manquer un tel événement, il entreprend de se saouler consciencieusement dans son bar favori. Il finit généralement la soirée en allant se défouler avec un groupe de supporters qui lui est tout acquis. Patrick se soucie peu de sa condition mais est un colérique qu'il ne vaut mieux pas contrarier.

Les autres clans vampiriques

Assamites

Officiellement, il n'y pas d'Assamite à Londres. Les relations restent cependant tendues entre Tremeres et Ventrués, et les premiers ont souvent reproché aux seconds d'employer les assassins d'Hakim.

Nathanaël (8^{ème} génération)

Un Assamite éduqué à Alamuth vit effectivement à Londres. Cet homme n'a pas plus d'un demi-siècle



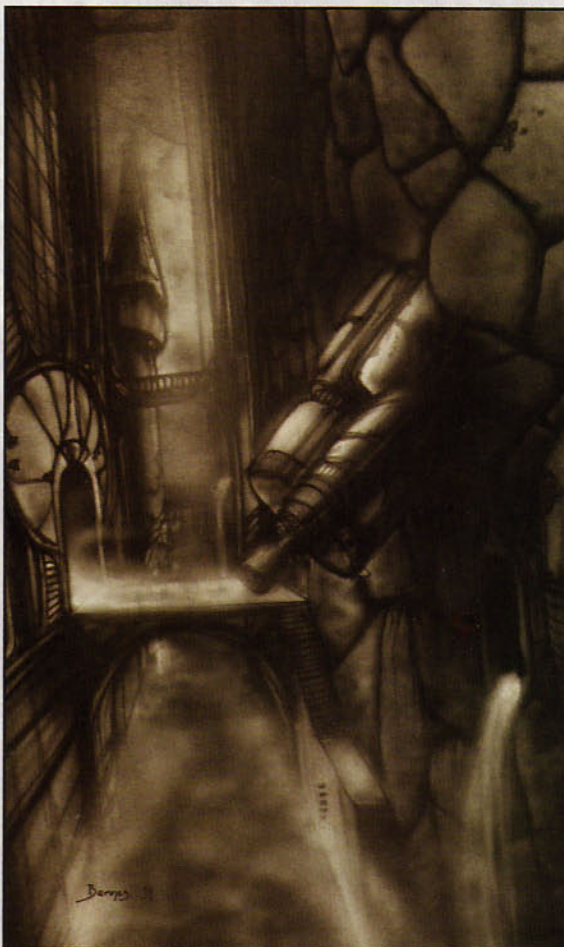
Vampire la Mascarade

d'existence vampirique, mais il a déjà fait ses preuves à de maintes reprises. Il n'a pas d'employeurs fixes, même s'il est vrai que Ventrués et Toréadors constituent l'essentiel de sa clientèle. On fait appel à lui pour diverses missions et rarement de l'assassinat d'ailleurs. Il a cependant deux caïnites à son actif : un Tremere de la 9^{ème} génération dont la disparition avait été commanditée par Lady Anne et un Suivant de Seth. Nathanaël aime beaucoup se montrer dans les réunions de Toréadors dans lesquelles il est fort apprécié. Il endosse à l'occasion le rôle d'espions pour son clan et n'hésite pas à jouer les curieux si le jeu en vaut la chandelle. Sa couverture est celle d'un Ventrué d'Inde.

Suivants de Seth

Malcolm (8^{ème} génération)

C'est un Égyptien d'environ trente ans toujours habillé à la dernière mode. Il n'est pas facile d'être Setite à Londres mais Malcolm s'en tire plutôt bien, et est à la tête d'une petite organisation d'Import-Export sur les quais. Un moyen idéal de cacher son trafic de drogue et la traite de jeunes femmes blanches. Il a réussi à créer un temple dans les égouts de Londres, mais s'intéresse plus à sa propre sécurité qu'au retour improbable de son Ancien. Des cauchemars fréquents lui font penser que Londres sera sa dernière demeure (*Sombre Destin* quand tu nous tiens). Les Nofératus de Londres savent



qu'il pollue leurs égouts et se sont mis à sa recherche. Malcolm a diverses goules très capables à sa disposition pour le protéger. Il prévoit de lancer dans quelques temps une drogue pour les vampires qui lui permettra d'asseoir définitivement sa situation dans la ville (ou du moins l'espère-t-il).

Giovanni

Christiano Giovanni (12^{ème} génération)

Les ressources des Ventrués ont été beaucoup utilisées dans leur conflit avec les Tremeres. Christiano, jeune caïnite d'une vingtaine d'années, a tout de suite vu la possibilité d'en profiter et a allégrement joué sur les deux tableaux. Il en a profité pour récupérer quelques miettes des immenses capitaux ventrués, notamment en pillant les fortunes des infortunées victimes des affrontements. Les Tremeres ont vu cela d'un très bon œil et lui ont donné la possibilité d'élargir ses horizons ; Christiano est désormais un occultiste accompli qui maîtrise fort bien la Thaumaturgie. Cet acoquinement avec les sorciers et le fait que Christiano ait décidé de faire cavalier seul ne plait cependant pas à tous : Venise envisage donc une correction pour ce jeune effronté.

Tzimisce antitribu

Keanu Kotto (7^{ème} génération)

Cette brute noire de plus de deux mètres est le roi de la nuit et des soirées branchées de Londres. C'est un fabuleux touche-à-tout : tour à tour tatoueur, terroriste, vendeur d'armes, artiste, homme d'affaires, musicien, Keanu est un vampire difficile à cerner qui aime dire que ses affaires restent ses affaires. Il se fait passer pour un Toréador depuis de nombreuses années et ne veut en aucun cas entendre parler des affaires du Sabbat ; il semble d'ailleurs que les relations soient tendues entre lui et les différentes factions de cette secte, mais il tient à rester neutre en toutes circonstances.

Caïtiff

Stéphanie Rausatel (13^{ème} génération)

Stéphanie est la seule Caïtiff véritablement acceptée à Londres et la protection de Aldric y est sûrement pour quelque chose. Stéphanie était étudiante avant son étreinte et elle ne comprend pas les enjeux de la politique vampirique et la haine que peuvent se vouer les différents clans. Elle fuit toute forme de conflit.

Lewis Brown (12^{ème} génération)

Lewis a fait les frais du zèle du Prévôt. Ce dernier ne tolère pas les Caïtiffs qui ne se sont pas présentés devant Lady Anne. C'était le cas de Lewis qui, n'ayant pas obtempéré aux injonctions de la prévôté, a été battu à mort et laissé à son triste sort dans la Tamise à quelques heures de l'aube. Patricia, une Nofératu, l'a sauvé et s'est occupée de lui. Sorti de torpeur depuis peu, ce jeune noir rumine sa vengeance.

Le Sabbat

On peut raisonnablement penser qu'une ville comme Londres intéresse le Sabbat. Il est cependant difficile d'attribuer certains excès au Sabbat ou aux Anarchs, et pour cause.

La meute d'Antonio

Juan Miguel del Perez, dit "Antonio" (8^{ème} génération Lasombra)

Antonio a particulièrement bien manœuvré et a réussi à regrouper sous sa coupe nombre d'Anarchs. Antonio est un fidèle paladin du Sabbat qui a entrepris de venger la prise de New York par la Camarilla en s'offrant Londres, l'un des bastions de la Camarilla. Il sait que ce ne sera pas facile et compte prendre la ville avec l'aide des Anarchs, qu'il utilise pour l'instant dans le but de saper les influences ventruées. Il a placé des membres de sa meute afin de canaliser et contrôler le plus possible ces vampires. Gert, un Pander de la 10^{ème} génération, et Bruce, Brujah antitribu, remplissent ce rôle à merveille.

Colonel Harry Oppenheimer (9^{ème} génération Toréador antitribu)

Le colonel Oppenheimer fait partie de la meute d'Antonio mais travaille seul. Cet homme est un ancien militaire de carrière particulièrement dangereux et totalement psychopathe. Il a entrepris depuis de nombreux mois d'instaurer la peur sur la ville et de distiller la terreur. Il se livre à de nombreux meurtres et actes de barbarie. Son plaisir ? Qu'on parle de ses actes dans les journaux. Oppenheimer est méthodique, réfléchi, et bien équipé.

La meute du Squal

Cette meute est composée de cinq vampires du Sabbat issus de différents clans (Nosfératu antitribu, Tzimisce, Malkavian antitribu, City Gangrel). Ils ont été choisis tout spécialement pour leur passion de la violence et leur fascination pour le feu. Ces pyromanes en herbe ne sont ni plus ni moins qu'un groupe d'élite du Sabbat parmi tant d'autres. Ces vampires sont chargés de faire monter la pression entre les Anarchs et le pouvoir de la Régente, tout simplement en perpétrant des actes de terrorisme qui accusent en tous points les Anarchs.

Les actions des deux meutes se complètent parfaitement et pourtant rien n'est concerté. Antonio n'est en effet pas au courant des agissements de la meute du Squal et réciproquement. Y a-t-il donc coordination entre les deux factions du Sabbat ?

Oui et non. La meute du Squal n'est qu'un instrument et c'est une Lasombra de la 7^{ème} génération qui les manipule dans l'ombre (quoi de plus normal pour une Lasombra). Aliénor compte bel et bien s'attribuer tout le mérite du travail effectué par Antonio. Cela passe bien sûr par l'élimination de ce dernier. Aliénor a d'ores et déjà pris contact avec Monty pour faire le sale travail. Elle ne lui a cependant rien révélé pour l'instant qui puisse trahir ses intentions, pas même le fait qu'elle appartienne au Sabbat.

Aliénor (7^{ème} génération)

Une jeune femme d'une trentaine d'années, de petite taille mais à la beauté et au charisme fabuleux. C'est une manipulatrice redoutable et elle a un atout de choix dans sa manche : elle est neutre et aucun pouvoir de manipulation de l'esprit (Présence, Domination, Dissimulation) ne marche sur elle. Aliénor est vampire depuis maintenant plusieurs siècles et occupe une place dans le Sabbat qui ne reflète pas ses capacités. Elle compte livrer Londres sur un plateau au Sabbat et ne reculera devant rien pour arriver à ses fins.

Le Hunt club

Ce club particulièrement fermé est tout simplement un groupe de diabolistes composé d'Anarchs et même de vampires plus "rangés" de la Camarilla. Depuis la disparition de Mithras aucune chasse au sang n'a été déclarée contre eux, mais Lady Anne y pense sérieusement. On n'entend parler de cette coterie informelle que sporadiquement, les membres essayant de se faire les plus discrets possibles. Il apparaît cependant que le Hunt club joue de plus en plus avec le feu en laissant des avertissements à ses futures victimes (inconscience ou stratagème ?).

Indépendants

Montgomery (Monty) Coven (6^{ème} génération)

Le sang de Mithras coule dans les veines de cet Assamite antitribu, à l'origine de la 11^e génération. Il semblerait pourtant que la victime n'ait pas été celui que l'on croit et Mithras prend peu à peu le dessus sur l'esprit de Monty. Il est dès lors peu probable que le Prince "réincarné" sous l'apparence de l'Assamite laisse les Tremeres ou les membres du Sabbat faire de sa ville un champ de bataille. (Cf. *A World of Darkness 2nd édition* pour plus de précisions)

IV. Autres entités surnaturelles ?

Mages

La Technocratie, et plus particulièrement l'itération X, est très présente à Londres. Il reste cependant dans la capitale anglaise quelques Verbenas éprises de traditions celtiques et druidiques, ainsi qu'une confrérie de Fils de l'Éther.

Les Garous

Quelques Garous vivent à Londres et essayent de préserver le Caern du Zoo de Londres, qui a beaucoup perdu de puissance. La population garou est essentiellement composée de Marcheurs sur verre, mais quelques Rongeurs d'os et Fiannas fréquentent la ville. On ne compte pas plus d'une dizaine de Garous à Londres, ceux-ci préférant de loin la campagne anglaise, l'Irlande ou l'Écosse.

Les Kuei-jin

Leur présence reste marginale. Un nom qui revient souvent quand on parle de Kuei-jinn à Londres : M. Wong. Ce mafieux est arrivé à Londres un peu avant la rétrocession de Hong Kong à la Chine.

Tous les éléments décrits dans cet article serviront de cadre et, pour certains, seront développés en détail, dans une campagne en trois volets qui paraîtra prochainement dans nos pages.

**Auteurs : Cédric Magot et Alain Duwez
Illustrations : Sébastien Bernés**



Des news ?

Au sommaire de ce Parabellum : des news, des news, encore des news, et une campagne Space Hulk en trois scénarios qui mènera vos Blood Angels sur Vendar IV...

WARHAMMER

On vous a déjà parlé du *Codex Nains* qui est plutôt de bonne facture. À part les nains de course bien entendu. Mais les fans des courts sur pattes seront aux anges : les nains sont costauds et ils cassent la baraque. C'est cool. Les prochains sur la liste sont les Elfes noirs et les Comtes Vampires (pour l'ordre, on verra la prochaine fois). Les rumeurs vont bon train pour les pointus noirs, mais les plus sûres disent que les Sangs-Froids seraient un peu moins puissants et que cette armée disposerait enfin d'un char digne de ce nom.



Avril ?

WARHAMMER
40,000

Un dernier truc, il semblerait que des Cadians en plastique vont sortir dans les quelques mois qui viennent. Allez, je vais encore dire n'importe quoi mais disons... en Avril plus ou moins un mois. On va enfin pouvoir faire une armée de la Garde Impériale sans être millionnaire ou fan de Rambo.

Dispo

DEMONWORLD

Les héros thainites doivent être dans vos boutiques au moment où vous lirez ces lignes. Viendront ensuite de nouveaux blisters Isthak composés de morts-vivants de tous poils (pardon, de tous os). Il est vrai que cela ne va pas rendre les armées du peuple des glaces plus balaises. Premièrement parce qu'elles n'ont pas besoin de cela, mais aussi parce que les morts-vivants, dans *Demonworld*, sont tout sauf appréciés. Cela ne peut plus durer. On chuchote, chez Asmodée, qu'un "codex" online verrait bientôt le jour et qu'il permettrait de jouer une armée mort-vivant pure et dure. Si ça n'arrive pas, je ne vous ais rien dit !

Et rien que pour les yeux, voici les dernières news Rackham, avec quelques previews inédites en prime : une Valkyrie, un Familier du Feu, un Gardien des Sépultures Wolfen, un Centaure mort-vivant, un guerrier skorize, un Troll Noir et Arkhos, le commandeur Templier.





UNE CAMPAGNE POUR SPACE HULK

Vendar IV ne répond plus

Quelques éléments du chapitre des Blood Angels, en patrouille dans un secteur isolé de l'Imperium, reçoivent un message de détresse des forces de défense planétaire de Vendar IV. Malheureusement le message est vieux de plus d'un mois, mais les marines décident tout de même d'enquêter sur cette affaire. Ils découvrent tout d'abord la carcasse d'un morceau de Hulk qui est passé trop près de la planète. Il ne reste apparemment aucune forme de vie dans cette carcasse. Cependant, des traces de combat très reconnaissables prouvent que des stealers ont anéanti les forces planétaires, dont un petit contingent d'Ultramarines. Les Blood Angels décident de descendre sur la planète, dans la base de défense, pour voir s'il reste encore des stealers. Heureusement pour nous et malheureusement pour eux, il en reste...



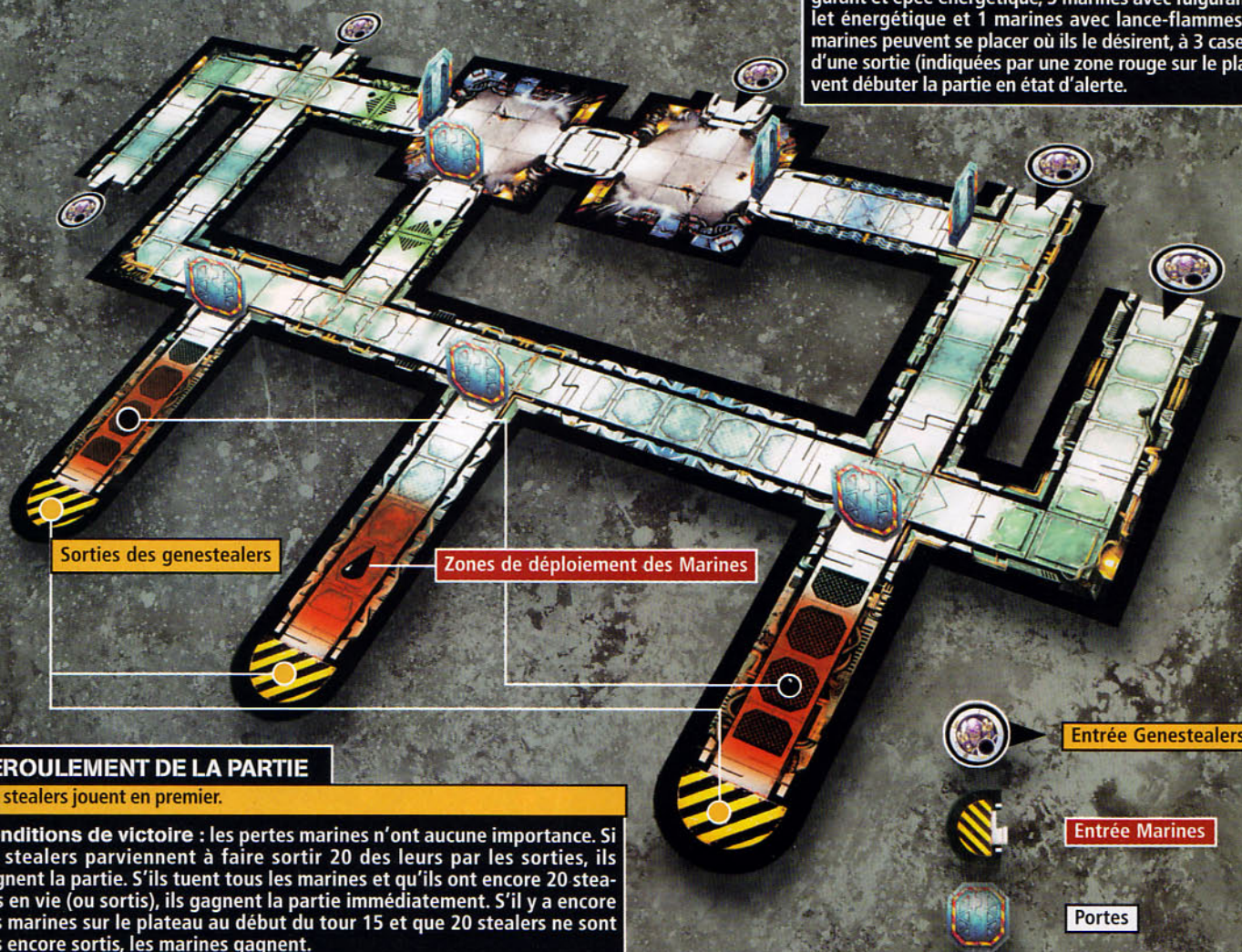
SCÉNARIO 1: défendez vos positions

Les marines sont à peine parvenus aux abords de la base que les stealers endormis depuis plusieurs semaines (pour garder leur énergie intacte) sortent de leur torpeur pour se jeter sur leurs ennemis. Les marines tentent de mettre en place un périmètre de sécurité à l'entrée de la base, afin que les stealers, ainsi pris au piège, ne puissent prendre la fuite et se cacher sur toute la planète. Les stealers réagissent de façon très agressive et tentent de les massacrer.

COMPOSITION DES FORCES EN PRÉSENCE

Genestealers : aucun blip au début de la partie.
2 blips supplémentaires par tour pendant 10 tours.

Marines : 1 escouade tactique comprenant 1 sergent avec fulgurant et épée énergétique, 3 marines avec fulgurant et gantelet énergétique et 1 marine avec lance-flammes lourd. Les marines peuvent se placer où ils le désirent, à 3 cases ou moins d'une sortie (indiquées par une zone rouge sur le plan). Ils peuvent débuter la partie en état d'alerte.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les stealers jouent en premier.

Conditions de victoire : les pertes marines n'ont aucune importance. Si les stealers parviennent à faire sortir 20 des leurs par les sorties, ils gagnent la partie. S'ils tuent tous les marines et qu'ils ont encore 20 stealers en vie (ou sortis), ils gagnent la partie immédiatement. S'il y a encore des marines sur le plateau au début du tour 15 et que 20 stealers ne sont pas encore sortis, les marines gagnent.



SCÉNARIO 2 :

Les marines sont parvenus à retenir les stealers assez longtemps pour que les renforts s'enfoncent plus en avant dans la base. Les éclaireurs parviennent rapidement à découvrir que certains Ultramarines ne sont pas morts et sont utilisés par les stealers dans un but on ne peut plus impie. Les Blood Angels vont sauver l'âme de leurs frères, si ce n'est leurs corps, en brûlant l'endroit où sont entreposés les corps.

COMPOSITION DES FORCES EN PRÉSENCE

Genestealers : 1 blip dans chaque salle.
1 blip supplémentaire par tour.

Marines : 1 escouade tactique comprenant 1 sergent avec fulgurant et épée énergétique, 3 marines avec fulgurant et gantelet énergétique et 1 marine avec lance-flammes lourd. L'escouade doit être placée dans le couloir rouge prévu à cet effet.



Zones de déploiement des Marines

-  Entrée Genestealers
-  Entrée Marines
-  Portes

brûlez les impurs

Objectif :
Salle à brûler



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les marines jouent en premier.

Conditions de victoire :
 les marines doivent tirer un jet de flammes constitué d'au moins 5 pions lance-flamme, dans 4 cases de la salle marquée d'un A (et dans un même tour). Ils doivent ensuite sortir au-delà du couloir rouge. Si la salle n'est pas brûlée, les stealers gagnent. Si la salle est brûlée mais qu'aucun marine ne s'en sort, c'est un match nul. Dans les autres cas, les marines gagnent.

SCÉNARIO 3 : stoppez les fugitifs

Les marines progressent rapidement dans la base et parviennent à éliminer la plus grande partie des stealers. Malheureusement, quelques hybrides parviennent à prendre place dans une barge de sauvetage et prévoient ainsi de prendre la fuite. Une course contre la montre débute pour stopper ces créatures. Les marines doivent couper le plus rapidement possible les systèmes électriques de la base, afin d'annuler la mise à feu de la navette.

COMPOSITION DES FORCES EN PRÉSENCE

Genestealers : 1 blip dans chaque salle. 2 blips supplémentaires par tour. Les stealers reçoivent 2 blips supplémentaires (à placer dans une salle au choix) s'ils ont gagné le deuxième scénario.

Marines : 1 escouade tactique comprenant 1 sergent avec fulgurant et épée énergétique, 3 marines avec fulgurant et gantelet énergétique et 1 marines avec lance-flammes lourd. Si les marines ont gagné le premier scénario, ils reçoivent 1 marine équipé d'un fulgurant et d'un gantelet énergétique supplémentaire. Les marines doivent être placés dans la zone rouge de 6 cases prévue à cet effet.



Entrée Genestealers



Entrée Marines



Portes



Système de contrôle

Objectif :
Ouverture sas B

Zone de déploiement des Marines

Déroulement de la partie

Les marines jouent en premier.

Conditions de victoire :
à partir du 8ème tour, le joueur stealer jette un dé à la fin de chacun de ses tours. Sur un 6+, la navette s'envole et les marines perdent. Dans les autres cas, on rejoue au tour suivant avec un bonus de 1 à chaque tour après le 8ème (un 1 est toujours un échec, c'est du Games Workshop quoi, merde !). Si les marines parviennent à ouvrir la porte B avant que la navette ne s'envole, ils gagnent la partie (cette porte mène au système de contrôle de la centrale électrique). Si les stealers ouvrent la porte d'eux-mêmes, ils perdent la partie.

Auteur : Croc
Illustrations : Bertrand Bès

JEUX DE RÔLES

Liste des boutiques

FRANCE

ANGERS
- MYTHES ET LÉGENDES
27, rue Saint-Julien
49000 - ANGERS
Tél : 02 41 05 17 16

ANNECY
- NEURONES
Galerie de l'Émeraude
11, rue de la Préfecture
74000 - ANNECY
Tél : 04 50 51 58 70

BESANÇON
- LES JEUX DE LA COMTE
7, quai de Strasbourg
25000 - BESANÇON
Tél : 03 81 81 32 11

BORDEAUX
- L'ANTRE DES DRAGONS
56, rue du loup
33000 - BORDEAUX
Tél : 05 56 51 73 78

CAEN
- HORIZON FANTASTIQUE
22, rue Froide
14000 - CAEN
Tél : 02 31 85 22 21

DIJON
- EXCALIBUR
44, rue Jeanmin
21000 - DIJON
Tél : 03 80 65 82 99

- LE DRAGONAUTE
72, rue Monge
21000 - DIJON
Tél : 03 80 53 12 28

DOUAI
- LÉGENDES
91, av. Clémenceau
59500 - DOUAI
Tél : 03 27 97 31 51

GRENOBLE
- LES CONTRÉES DU JEU
6, rue Beyle Stendhal
38000 - GRENOBLE
Tél : 04 76 54 48 93

JUVISY-SUR-ORGE
- TEMPS X
4, Grande Rue
91260 - JUVISY-SUR-ORGE
Tél : 01 69 05 07 07

LA ROCHELLE

- LA LICORNE BLEUE
25, rue des Dames
17000 - LA ROCHELLE
Tél : 05 46 41 49 29

LE MANS
- LA BOÎTE À JEUX
20, rue Nationale
72000 - LE MANS
Tél : 02 43 43 80 54

LILLE
- ROCAMBOLE
36, rue de la Clef
59800 - LILLE
Tél : 03 20 55 67 01

LYON
- CHANTELOUVE
2, rue Saint Georges
69005 - LYON
Tél : 04 72 77 62 60

MARSEILLE
- LA CRYPTÉ DU JEU
7, Cours Lieutaud
13006 - MARSEILLE
Tél : 04 91 48 25 43

- RÔLE GAMES
32, rue Barbaroux
13001 - MARSEILLE
Tél : 04 91 42 10 29

METZ
- LA CAVERNE DU GOBELIN
34, rue du Grand Wad
57000 - METZ
Tél : 03 87 18 42 08

MONTPELLIER
- AU FORUM DES AIGLES
25, rue du Pila Saint Gely
- QUARTIER CORUM
34000 - MONTPELLIER
Tél : 04 67 60 89 43

- EXCALIBUR
7 bis, rue de l'Ancien
Courtier
34000 - MONTPELLIER
Tél : 04 67 60 81 33

- LE MAÎTRE DU JEU
11, rue Fourmarié
34000 - MONTPELLIER
Tél : 04 67 63 41 28

NANTES
- LE TEMPLE DU JEU
8, rue de l'Heronnière
44000 - NANTES
Tél : 02 51 84 05 05

- SORTILÈGES

7, rue des Trois Croissants
44000 - NANTES
Tél : 02 40 12 14 99

NICE
- L'ENTRE JEU
9, rue Biscarra
06000 - NICE
Tél : 04 93 62 51 15

ORLÉANS
- EUREKA
Rayon Jeux Simulation
Galerie Châtelet
45000 - Orléans
Tél : 02 38 53 23 62 poste
42

PARIS
- L'ŒUF CUBE
24, rue de Linné
75005 - PARIS
Tél : 01 45 87 28 83

- STARPLAYER
3, rue Dante
75005 - Paris
Tél : 01 44 07 39 64

PERPIGNAN
- CELLULES GRISES
30, Place Rigaud
66000 - PERPIGNAN
Tél : 04 68 34 89 39

POITIERS
- LE DÉ A TROIS FACES
35, rue Edouard Grimaux
86000 - POITIERS
Tél : 05 49 41 52 10

REIMS
- LA PLUME ET L'ÉPÉE
Galerie du Lion d'Or
51100 - REIMS
Tél : 03 26 40 67 62

ROUEN
- ABYSSE IPC
38, rue aux Ours
76000 - ROUEN
Tél : 02 35 89 07 27

- CAMISOLE
90, rue Jeanne d'Arc
Passage de la Petite
Horloge
76000 - ROUEN
Tél : 02 35 70 13 06

SAINTE
- LE COMPTOIR DES ELVES
4 bis, rue Victor Hugo
17100 - SAINTES
Tél : 05 46 74 45 34

STRASBOURG

- PHILIBERT
12, rue de la Grange
67000 - STRASBOURG
Tél : 03 88 32 65 35

TOULOUSE
- ARMAGEDDON
75, rue du Taur
31000 - TOULOUSE
Tél : 05 61 12 41 48

TROYES
- JEUX ET STRATÉGIE
5, rue Aristide Briand
10000 - TROYES
Tél : 03 25 73 51 86

**LA VARENNE-
SAINT-HILAIRE**
- L'ÉCLECTIQUE
93, avenue du Bac
94210 - LA VARENNE-
SAINT-HILAIRE
Tél : 01 42 83 52 23

BELGIQUE

BRUXELLES
- DEDALE
Galerie du Cinquantenaire
32, avenue de Tervueren
1040 - BRUXELLES
Tél : 32 2 734 22 55

- L'ANTRE JEUX
Avenue A. Buyl, 27
1050 - BRUXELLES (ULB)
<http://www.antre-jeux.be>
Tél : 32 2 64 90 075

NAMUR
- AMALGAMES
Rue Haute Marcelle 20
5000 - NAMUR
Tél : 32 81 23 03 01

SUISSE

BIEL/BIENNE
- DELIRIUM LUDENS SARL
Rue Neuve, 28
CH2502 - BIEL/BIENNE
Tél : 032/323 67 60

Jeux de rôles

| | |
|--|----|
| Exterminateur | 87 |
| L5R 2nd Édition : Player's Guide Book | 85 |
| La Caste des Métabarons | 89 |
| Suppléments | |
| Agone : Les Codex | 82 |
| Dark Matter : Xeniform | 86 |
| D20 : Diomin | 81 |
| D20 : Le Sang d'Oblivion | 80 |
| D20 : Monsters | 84 |
| D&D3 : Hero Builder's Guide | 80 |
| Feng Shui : Quatre Bâtards | 86 |
| Glorantha : Pavis | 84 |
| Guilde El Dorado : L'art guildien | 84 |
| G.U.R.P.S : Bestiary | 80 |
| G.U.R.P.S : Steampunk | 86 |
| Herowars : Pavis | 84 |
| Hunter : Hunter-Book Martyr | 90 |
| Hunter : Hunter-Book Redeemer | 90 |
| In Nomine : Superiors 4 | 90 |
| L5A : La Voie de Shinsei | 81 |
| Prophecy : Les Orphelins de Szyl | 80 |
| Shadowrun : Seattle 2060 | 90 |
| Vampire : Clanbook Lasombra | 86 |
| Vampire : Clanbook Assamite | 88 |
| Vampire The Dark Ages : House of Tremere | 88 |

Jeux micros

| | |
|----------------------------------|----|
| Grandia 2 | 93 |
| Gunman Chronicles | 92 |
| Hitman | 92 |
| Orphen : l'Héritier des Sorciers | 93 |

Jeux de plateaux/cartes/figurines

| | |
|-------------------------------|----|
| Diskwars : Le dernier rempart | 91 |
| Diskwars : L'œil du dragon | 91 |
| Warhammer Battle : | 91 |
| WH40K : Codex Tyranides | 91 |

- Une étoile : Euh. Groovy ? Ça pique aux yeux. Uniquement pour collectionneur fétichistes.
- Deux étoiles : C'est mieux que 1.
- Trois étoiles : Bon produit. Tu peux y aller...
- Quatre étoiles : Presque un sans faute. Utile, nécessaire et pensé.
- Cinq étoiles : Vous allez perdre votre copine, on vous aura prévenu...

Poignard d'or : Coup de cœur de la rédaction.

Le poignard d'or

JDR : La Caste des Métabarons
Micro : Hitman



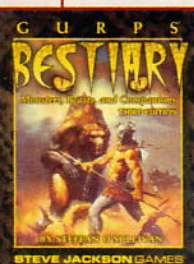
159 F - Dispo

GURPS Bestiary

Sur près de 70 pages, GURPS Bestiary nous propose une bonne grosse liste d'animaux, de dinosaures et de créatures que ne renierait pas le premier cryptozoologue venu. Mais ce qui est plus intéressant, ce sont les 60 pages qui suivent : des règles de combat spécifiques, des idées de scénarios voire de campagnes, ainsi que des règles pour créer des personnages animaux. Et là, on tombe dans le

GURPS pur et dur : un truc où on se dit "je ne sais pas si cela va me servir un jour, mais je suis content que cela soit prévu". Vous voulez jouer un éléphant ? il vous en coûtera 273 points, quant à incarner un lapin, c'est un "pack" qui vous rapportera la modique somme de 166 points de plus (va falloir en prendre des compétences et des avantages pour compenser la différence). C'est délirant, inutile et il est donc primordial d'y jeter un coup d'œil dans les plus brefs délais. Reste que les joueurs utilisant des animaux (familiers de magiciens, dompteurs) trouveront du grain à moudre.

Croc



Supplément en anglais pour GURPS
Édité par Steve Jackson Games

120 F - Dispo

Hero Builder's Guidebook

120 Francs, qu'est-ce que c'est ? Trois places de cinéma ? Un CD audio ? Non, c'est le prix du Hero Builder's Guidebook, 64 pages de remplissage censées vous apprendre comment créer un personnage D&D3. À près de 2 Francs la page, cette vaste fumisterie a le génie de vous proposer 29 pages de concepts de personnage (un par classe et par race), 11 pages de tables pour élaborer votre historique (merci Cyberpunk), un QCM de 4 pages pour déterminer votre alignement, et 4 pages de listes de noms au milieu desquelles on apprend que Jocelyn est un prénom typiquement elfe... Navrant, d'autant que les auteurs se prennent franchement au sérieux. En cherchant bien, il n'y a que 9 pages pour sauver ce Hero Builder's Guidebook : des conseils de minimaxage (quelles prouesses choisir, etc.). Vous venez donc d'économiser 120 Francs. Non, non, ne me remerciez pas...

Michaël Croitoriu



Supplément en anglais pour D&D3
Édité par Wizards of the Coast

Oblivion

On retrouve dans *Oblivion* tout ce qui faisait le charme des *Chroniques du Chaos*, des mêmes auteurs, parues dans *Casus Belli* canal historique. Les connaisseurs apprécieront cette aventure de *high fantasy* en quatre actes, pleines à craquer de rebondissements épiques et de voyages extraordinaires. Le scénario, très linéaire, fera le bonheur des meneurs de jeu débutants ou un peu paresseux, qui pourront mener des parties de pizza-JDR à la bonne franquette, avec des péripéties clé en main et des interludes exotico-comiques. Malheureusement, ou heureusement c'est selon, *Oblivion* ne constitue que la première partie d'une campagne d'envergure,

et il faudra donc attendre pour connaître la suite. Bon point, l'histoire peut facilement se dérouler dans à peu près n'importe quel monde med-fan classique, et l'idée qui sous-tend la campagne est brillamment développée. Un scénario pour des PJ de niveaux 4 à 7.

Critique réalisée à partir d'un fichier texte aimablement fourni par Siroz.

Cyril Pasteau



Scénario D20 en français
pour D &D3
Édité par
Siroz Productions
89 F - Disponible

Les Orphelins de Szyl**Un parfum de Rêve de Dragon**

Ce nouveau livret nous propose une approche différente du Royaume de Kor, celle de Szyl, le versatile Grand Dragon des vents. Il est l'inspirateur des Voyageurs qui, par leur soif de découvertes, leur rôle mineur dans la société ou par le fait du maniement de l'arc, sont mis au ban des autres castes. Les joueurs trouveront tout ce qu'il faut pour les interpréter : optiques de carrière (errants, chasseurs...), compagnies, nouveaux privilèges, etc. Les magiciens seront particulièrement comblés : la sphère des vents est gratifiée de sorts beaucoup plus puissants que ceux du livre de règles - effets optimum garantis lors des batailles !



Supplément en français pour Prophecy
Édité par Halloween Concept
99 F - Disponible

Quant aux meneurs, ils découvriront les secrets des Orphelins, progénitures des humains et des Dragons, la description de Havre, la capitale mouvante des dragons des vents, et ils prendront aussi pas mal d'altitude (?). Quant au scénario de fin, il propose un défi de taille aux joueurs (sauver une caste de la destruction !). Plus que jamais, vous aurez besoin de joueurs particulièrement vifs d'esprits et qui tapent Après avoir réfléchi (je ne vise personne en particulier, bien sûr...). *Les Orphelins de Szyl*, aux accents libertaires et poétiques, plaira avant tout aux joueurs les plus ouverts. Quant aux gros-bills, ils piocheront des éléments pour optimiser leur archer ou leur magicien !



Raphaël Mourat

La voie de Shinsei

Le *Tao de Shinsei* est un ouvrage fondamental de la culture rokugani, au même titre que le *Commandement* de Akodo et *Le sabre* de Kakita. Pourtant, il aura fallu attendre trois ans pour que AEG se décide enfin à nous parler en détail de ceux qui suivent ses préceptes. Réunis au sein de la Confrérie de Shinsei, les moines sont regroupés en autant de sectes qu'il existe de manières d'atteindre l'illumination. Certains accordent une grande valeur à la méditation, d'autres se passionnent pour les *koan* (devinettes énigmatiques), les arts martiaux ou la danse des éléments. Une chose est sûre, l'entraînement physique et spirituel qu'ils suivent est d'une grande rigueur. Mené à bien, il permet de maîtriser les *kiho*, des pouvoirs étranges classés en quatre catégories (les *kiho mushin*, *aiki*, *karmiques* et *zanshin*), qui ressemblent beaucoup aux sortilèges

dans la mesure où chacun dépend d'un élément, mais qui ne nécessitent aucun parchemin pour être activés. La Confrérie de Shinsei "recrute" ses moines dans toutes les classes de la société, avec une préférence marquée pour les samurai qui rejoignent les monastères à l'heure de l'*inkyo* (quarante ans). C'est donc un passage obligé pour la noblesse, ce qui justifie d'autant plus la présence de règles spécifiques à la création de personnages moines dans ce supplément, avec tout ce que cela suppose de nouvelles compétences, d'avantages, de désavantages et de *kiho*. *La voie de Shinsei* éclaircit toutes les zones d'ombre concernant l'ordre monastique :

l'histoire, la vie quotidienne, la hiérarchie, les principaux temples, les personnalités, etc.

La version française complète ce panorama par un scénario habilement mené et une aide de jeu proposant un grand nombre de *koan*. En somme, un supplément de qualité qui propose une nouvelle alternative aux joueurs, celle de jouer un personnage libéré de l'emprise des clans.



Supplément pour LSA en français
Édité par Siroz Productions
124 F - Disponible

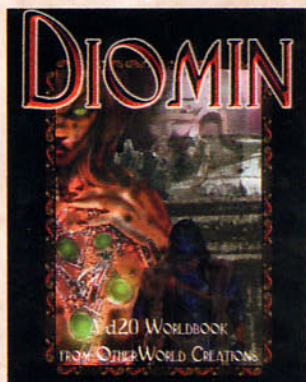
Michaël Croitoriu

Diomin

En quelle année sommes-nous ? Une question somme toute assez simple, et pourtant la réponse risque de vous surprendre. Car nous allons parler de *Diomin*, le tout premier univers de jeu D&D 3 signé OtherWorld Creations. Première impression à l'ouverture : un grand vide. Les textes occupent au mieux les deux tiers de la page, quant aux illustrations, elles sont du niveau de la première mouture de *Ji-Herp*. Ça commence bien. Je prends donc une aspirine avant d'entamer la lecture. *Diomin* est

une sorte de passerelle entre le monde des dieux et celui des esprits, une terre sur laquelle les dieux de la lumière et des ténèbres se mènent une guerre sans merci depuis l'aube des temps. Original

pour un univers médiéval fantastique. Je poursuis avec les différents peuples : des "indiens" organisés en clans (dragon, loup, etc.), des "samurai" katana et yeux bridés en moins, des hommes-pierre spécialistes de la mer, des démocrates "romains" ... et de méchants hommes-jaguar et hommes-tigre qui foutent sur la gueule à tout le monde. Comme j'ai encore de la place, je vous raconte aussi le scénario d'introduction qui, excusez du peu, est le premier volet d'une vaste campagne. Au cours de cette quête pas linéaire pour deux sous, les PJ devront escorter un convoi maritime, disculper un des leurs accusé à tort du meurtre du capitaine, avant d'arriver dans une ville en état de siège où un général super occupé leur demandera d'aller retrouver une épée mythique qui à elle seule évitera la chute d'un empire, le tout accompagné d'une table de rencontre aléatoire de six pages et de plans réalisés sur un ZX 81 Spectrum avec l'extension 16 Ko. Et comme *Diomin* utilise le D20 System, vous avez même droit à une nouvelle classe de personnage : le chaman. Pas à dire, les gars de OtherWorld Creations vont révolutionner le milieu. À tel point que je vais vous faire une promesse, celle de ne plus jamais vous en parler.



Univers de jeu pour D&D 3 en anglais
Édité par OtherWorld Creations
170 F - Disponible



Michaël Croitoriu



Les Codex

La possibilité de jouer des Saisonins m'a toujours rendu perplexe. Pourquoi incarner un humain alors qu'il n'y a aucun désavantage à jouer un Ogre ? Ces Codex apportent une bonne réponse à mes doutes. Tous construits selon le même plan, ils détaillent par le menu les Saisonins de l'Été (Géants, Minotaures, Ogres), de l'Hiver (Méduses, Fées noires, Nains) et du Printemps (Lutins, Satyres, Farfadets). En trois grandes parties, vous y apprendrez leur place dans l'Harmonie, les nouveautés au niveau des règles et leur comportement (ou lien) avec la Ténèbre et le Masque. Tous sont assez pauvres en illustrations (je n'aime pas le style choisi par l'illustrateur mais je suppose que c'est une demande de l'éditeur) mais bien rédigés et (autant le dire) sans faute. Leur lecture est rapide, digeste (merci, merci, merci !) et de qualité. Seul le prix en version boîte (voir l'encadré) me semble un peu exagéré. Bref, utiles et agréables : que demandez-vous du peuple ?



Les Géants

Voilà un peuple intéressant à jouer. Les plus forts, parfois faussement considérés comme les plus lents, les Géants me semblent les plus ardues à incarner (pas seulement à cause de la taille). Impossible de s'emporter (ou alors il n'y a plus de scénario), chercher l'isolement, par nature et pour protéger ses proches, et toujours agir en décalage par rapport aux autres (avec le risque de devenir un nouveau Womgom). Bref, un jeu tout en subtilité pour les plus forts des Saisonins. La concentration et la maturation me semblent terriblement puissantes (notamment avec des questions comme "Où se cache le mal" qui peuvent planter un scénario). Quant à la Menace, même si elle est argumentée (et de belle façon), elle me semble un peu contre-nature, mais pour-quoi pas.

Les Ogres

Au point de vue du background, deux éléments sont développés pour les joueurs choisissant la race ogrine (houla, mon correcteur se fâche !). Le clan d'une part (moteur de scénarios politiques) et les relations entre sexe. L'auteur (que je ne balancerai pas ici) doit fréquenter le même type de mégères que moi tellement les Ogresses sont criantes de vérité. D'un autre côté, je m'étonne de certains choix, comme la possibilité d'être un Ogre bourgeois. N'est-ce pas en contradiction, par exemple, avec l'esprit du combat selon ces Saisonins (aveugler pour mieux taper) ? Bref, un Codex orienté "action", moins poétique que les autres mais doté de quelques trouvailles le rendant indispensable pour bien jouer un bourr... heu... un Ogre.

Les Minotaures

La lecture de ce Codex m'a permis de comprendre que chacun des livrets reflétait souvent sa vérité, sa vision (changement d'auteur oblige ?). Sans être en contradiction avec les autres Codex de l'été, c'est une autre interprétation de l'histoire que l'on trouve là (notamment avec l'enlèvement des Ogresses, comme quoi le Minotaure devait vraiment être dans le besoin pour en arriver là). Parfois on se demande dans quel camp se placent ces grands cornus. Moins claires que les Ogres, ces apatrides semblent (au premier abord), plus complexes et donc, dans un jeu comme *Agone*, plus intéressants à incarner (plus riches en quête intérieure). Quant à la Menace, elle semble être un point obligé à développer pour un tel personnage... Un joli ouvrage.

Les Lutins

De toutes les couvertures, c'est ma préférée (je suis une âme bucolique, que voulez-vous). De tous les historiques, c'est le plus beau, de tous les Codex, c'est le plus... tout !. On y découvre l'existence de tout petipetipeti lapins (non je rigole, mais regardez l'illustration en page centrale et si la lutine est à l'échelle, elle tient un lapin de la taille d'une souris). Plus sérieusement, le lien avec la Nature qu'entretiennent les Lutins peut poser un problème d'adaptation en milieu urbain (en *role-play* entre autres). De plus, il suffit de couper son arbre (si on perce le mystère de son emplacement) pour le tuer. Les nouvelles règles (le jardinage) sont intéressantes et riches (vive les fumbles du pollen !) et je pense que la Menace ne doit concerner que des PNJ. Un petit bijou parmi les Codex (et même dans la gamme).



si on oublie la boîte collector





Les Farfadets

Voilà un autre *Codex* bien sympathique. Peut-être moins prenant que son équivalent lutinesque (vraiment, le correcteur de *Word* n'a pas d'humour), il est tout aussi évocateur et poétique. Bien sûr, il y a des points contradictoires avec le *Codex* précédent (Farfa est un traître pour les uns, un héros pour les autres) et les Farfadets ne font pas beaucoup mention du sacrifice des Poucets. Les relations aux villes sont vraiment intéressantes (surtout pour une Éminence Grise en quête d'idées de Drames. Woua ! je parle agonien pour le coup). Une petite réserve quant au Défaut Exilé. Si le joueur veut participer à quelques scénarios, il devra quitter sa ville un jour ou l'autre. Enfin, les relations avec le Masque sont très intelligentes. Bref, un travail de qualité.

Les Satyres

Dans un tout autre registre que le Lutin ou le Farfadet, le Satyre est le plus estival des Saisonins. Son histoire est faite d'erreurs, de fougues et d'une quête d'amour éternelle. La guerre (si chère aux Ogres) est très présente. On retrouve dans ce *Codex* des références au *Monarque des Jonquilles* (bah oui, il m'arrive aussi de lire les produits que je critique). L'ensemble est plaisant à lire. Au niveau des règles, Petite Mort (un Défaut) paraît vraiment déplacé et Marque de la Licorne... heu... comment dire ? Ridicule ? Le reste (la Mandragore) est utile, détaillé et simple (un coup de sabot dans la tronche, ça fait mal). Pour ce qui est de la Menace, les relations avec le Masque auraient mérité un peu plus de place. Un bon *Codex* dans l'ensemble.



Les Méduses

Voici des créatures passionnantes (et pas seulement dans *Agone*). Leur genèse (qui devrait rester un secret pour les autres joueurs) est bien trouvée. Le lien avec les Succubes est lui aussi une excellente surprise. Plus que tout autre *Codex*, celui des Méduses recèle un nombre important de pistes pour des scénarios. Pour le joueur, c'est l'occasion d'incarner un personnage ambigu, déchiré, séducteur et raffiné à la fois (on est très loin des fureurs de l'été et l'auteur a trouvé les bons mots pour rendre cette idée). Pour le reste, je trouve le Serpent Autonome trop puissant (mais je chipote) et c'est ma seule réserve. La Menace est bien exploitée et peut encore enrichir votre Inspiré. Après le Lutin, mon *Codex* favori, sans hésiter.

Les Nains

Passage obligé d'un monde med-fan, les Nains d'*Agone* ne sont-ils que les barbus bourrus que l'on trouve partout ailleurs ? L'historique pour le moins classique peut le laisser penser. On retrouve le côté clinique, toujours intéressant, mais surtout un bon nombre de poncifs concernant le Nain (travailleur et festif comme le sont les sept nains). L'ensemble est donc solide mais classique. Heureusement, les nouvelles règles sont plus originales et la malédiction qui touche ce peuple rend la Menace plus forte encore. Un bon *Codex* malgré tout.

Les Fées Noires

Qui a lu les romans de Gaborit connaît l'importance des Fées Noires. De tous les Saisonins, c'est sans doute le plus étrange. L'accouchement, par exemple, est une spécificité qui a elle seule rend le personnage intéressant. Le style du *Codex* est assez direct et j'aurais peut-être aimé qu'on sente plus la douce mélancolie des fées. C'est bien mon seul reproche (et ce n'en est pas vraiment un, moi qui réclame plus de simplicité dans cette gamme). Au niveau des capacités, l'accouchement peut se révéler assez dangereux. Enfin, la quête de la mémoire est particulièrement bien exploitée (un peu partout en fait). Un excellent *Codex* à placer juste après la Méduse.

Benoît Attinost



Une bien belle (mise en) boîte !

Calculons rapidement : trente-cinq fois neuf est égal à trois-cent-quinze. Or, lorsque vous vous achetez la belle boîte noire contenant tous les *Codex*, numérotée au feutre doré, vous payez 450 Francs. Là, je comprends plus trop. Je veux bien que les collectionneurs craquent mais, comment dire, y'a pas une erreur quelque part ? D'autant qu'il n'y a rien d'autre dans la boîte (un petit additif spécial, une barre chocolatée, peut-être de la vaseline alors, parce que ça doit faire mal). Moi pas comprendre... Moi pas aimer.

Mathématiques appliquées



Les *Codex*

Neuf suppléments pour *Agone*
Édités par Multisim
35 F chaque - Disponible



Usagi Yojimbo : Monsters !

UY : Monsters n'est pas un simple bestiaire. Certes, on y retrouve les créatures que le célèbre samourai aux deux sabres croise au cours de ses aventures, relâchées dans le comics dessiné par Stan Sakai, mais il y a mieux. Pour chacun de ces monstres, Gold Rush Games propose des synopsis d'aventures qui, contrairement au très mauvais Walking the Way pour L5R, sortent franchement du lot. Les suppléments Usagi Yojimbo ne courent pas les rues (UY : Monsters est le premier), les auteurs ont profité de l'occasion pour produire de nouvelles races (bouc, furet, lion et sanglier), des professions (bonze et sohei), des compétences (bouddhisme, folklore et "médecine") et une capacité spéciale (exorcisme). Enfin, histoire que tout le monde puisse utiliser les monstres décrits dans ce supplément, UY : Monsters propose trois formats de caractéristiques : Fuzion, Fudge et D20 System. En bref, du vrai bon matériel que je conseille tant aux fans qu'aux meneurs de jeu de L5A.



Michaël Croitoriu



Usagi Yojimbo : Monsters !
Supplément anglais pour Usagi Yojimbo
Édité par Gold Rush Games
95 F - Disponible

= Herowars : Pavis - Glorantha : Pavis =

Une ville, deux livres, trois dimensions

Pavis. Une cité cosmopolite, qui est la résidence du demi-dieu éponyme, descendant d'hommes et d'elfes. Aux prémices de la Guerre des Héros, cet ancien bastion troll est tombé dans l'escarcelle des lunaires, qui en ont fait l'avant-poste de leurs conquêtes. Voilà pour le cadre. Ces deux livres sont la réactualisation et le développement, par une équipe française, d'éléments anciens édités dans des suppléments anglais désormais épuisés, *Pavis* et *Big Rubble*. Saluons d'ailleurs le travail d'harmonisation, qui est titanesque.

Herowars : Pavis fournit les éléments pour créer et développer des Héros originaires de la région, ainsi que les caractéristiques des personnages majeurs. Les chapitres suivants proposent des éléments de quêtes à développer - un excellent outil pour le meneur - ainsi que trois campagnes dont le souffle épique a la saveur d'une Illiade bien digérée. Ces quêtes interviennent à des moments-clés de l'histoire de la ville, comme le mariage de Pavis avec la Lune Rouge. Si vous avez sur un bon meneur, vous allez vous régaler... pendant des mois !

Glorantha : Pavis est un guide complet de la ville : histoire, présentation de chaque peuple, de la ville quartier par quartier. Pavis se dévoile ainsi comme le condensé de tous

les éléments constitutifs de l'univers gloranthien, avec une faiblesse au niveau des canards (moi, je m'en fous, je ne les aime que bien cuits).

Des regrets ? Le prix trop élevé : 320 F en tout ! Argh ! (rôle de petit porte-monnaie). Et aussi l'absence de cartes dignes de ce nom. Ma conclusion ? Si vous aimez les épopées antiques, et si vous voulez changer d'optique de jeu, procurez-vous *Herowars*. Si vous aimez *Herowars*, refaites votre stock de nouilles et craquez pour ces deux suppléments.

Gaël Oizel



Herowars : Pavis - Glorantha : Pavis
Deux suppléments en vf pour Herowars
Édités par Multisim
160 F chacun - Disponible

L'Art Guildien

Mon cher neveu,

ta mère avait donc raison ! Tu n'as pas plus de cervelle qu'un Gehemdal ? À présent tu veux monter ta propre guilde ? Je t'envoie donc ce manuscrit pour t'aider dans cette folie. Pour une fois, ne regarde pas les illustrations et les enluminures. Certes, elles sont belles et bien faites mais ce n'est pas l'intérêt principal de ce guide. D'abord, contrairement à la *Route de Sirius*, il est diablement bien organisé. Il t'apprendra comment survivre et te déplacer dans le Continent (détaillant jusqu'à l'usure de tes bottes) puis comment monter ta guilde ou ton comptoir (ou comment les autres l'ont fait avant toi). Tout est très théorique,

mais simple à comprendre et à utiliser (notamment grâce aux adjectifs remplaçant les degrés). Par contre, je ne saurais te conseiller la lecture des chapitres concernant la Terra Cognita, Confessions et l'historiette concluant le tout si tu n'es qu'un simple explorateur. Tu te gâcherai le plaisir de la découverte. Une page scindant le guide aurait été la bienvenue. Les annexes (les erratum), elles, te seront bien utiles. Indispensable.

Benoît Attinost



L'Art Guildien
Un supplément en français pour Guildes El Dorado
Édité par Multisim
150 F - Disponible

LSR : Player's Guide

Cinq anneaux

Voici enfin venu le moment que votre livre de règles de LSR attendait depuis si longtemps : la retraite. Nul doute que ses pages, usées par vos doigts gourds et gras des dernières pizzas ayant peuplé vos parties, ne demandent désormais plus qu'un repos probablement mérité.

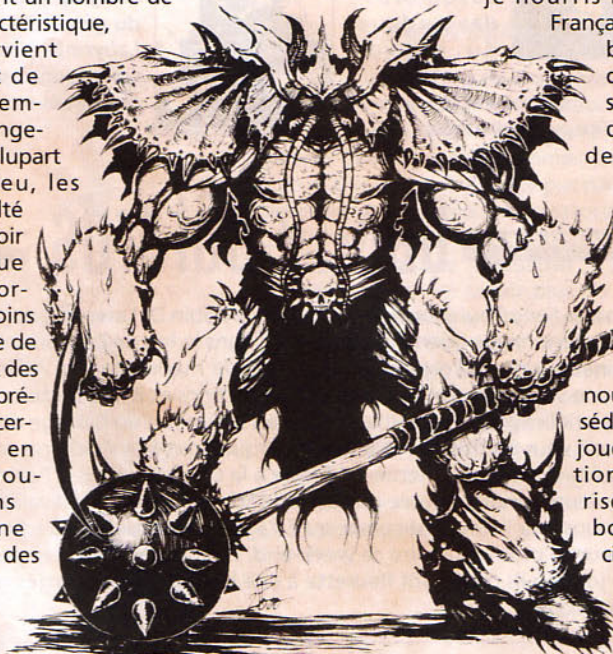
Ne vous inquiétez pas LSR reste LSR. Le background de ce guide du joueur suit la trame historique amorcée par *Otosan Uchi* et *La Voie du Loup*. Après le coup d'état raté du clan du Scorpion, ce dernier est dissous et ses petits camarades décident de commencer à s'attaquer aux miettes d'un empire dirigé par un enfant faible et incapable de s'opposer aux plans machiavéliques des daimyos des plus grandes familles. Clairement, ce contexte historique est bien plus mouvementé que celui de la première édition. L'apport est intéressant, bon nombre d'anciens joueurs connaissant désormais bien le monde. L'apparition de nouvelles factions (les naga, l'armée de ronin...) et la modification des comportements classiques des clans permettront de sérieusement déstabiliser vos joueurs. Cette nouvelle trame historique a un véritable caractère épique, et il est clair que vos personnages auront de nombreuses possibilités de s'illustrer au cours de la guerre qui s'annonce.

Deux éditions

Les plus importants changements ne sont cependant pas liés uniquement à l'univers de jeu mais au système.

Tout change ! Enfin l'essentiel.

Le système de base "Caractéristique + Compétence = nombre de dés à lancer" devient "Compétence = nombre de dés à lancer". Désormais, les joueurs gardent un nombre de dés égal à la Caractéristique, mais elle n'intervient plus dans le jet de base. Bien évidemment, un tel changement modifie la plupart des règles du jeu, les niveaux de difficulté n'ont plus rien à voir (étant donné que vous lancez désormais deux fois moins de dés) et nombre de pouvoirs poseront des problèmes d'interprétation (je pense à certains tatouages) en attendant de nouvelles précisions officielles (une seconde édition des livres de clan). D'autres règles



changent : l'initiative (les personnages lancent et gardent leur Intuition) qui est probablement la meilleure des idées présentées ici, le système de magie (les shugenja se spécialisent désormais, mais leur puissance est nettement diminuée par rapport aux bushi), l'effet des blessures, la possibilité de se spécialiser dans les compétences martiales...

Il s'agit d'un remaniement en profondeur bien plus que de simples ajouts ou précisions.

Des pigeons ?

Ce livre me laisse perplexe. Je ne peux que constater l'efficacité et l'intelligence de certaines modifications (notamment la règle d'initiative et le système de magie) mais je ne peux m'empêcher de me demander pourquoi avoir aussi fondamentalement changé le système de base du jeu.

Rien ne justifiait une telle chose et il est probable que les vieux personnages auront quelques problèmes pour s'adapter à la nouvelle édition (l'optimisation du personnage avec l'expérience ne se fait plus du tout de la même manière). Quelques nouvelles écoles très efficaces, de nouvelles règles discutables, des copier/coller de la première édition, un background nouveau mais peu étoffé et imprécis... Cette nouvelle édition me laisse par moment une vague arrière-goût de piège à cons. D'un autre côté, je ne peux qu'espérer voir le guide du meneur de jeu résoudre les problèmes soulevés ici.

Travaillant pour Asmodée sur la gamme française, je nourris l'espoir que les

Français auront la possibilité d'ajouter quelques précisions importantes qui pourront faire de ce livre plutôt moyen, un ouvrage de base apportant véritablement un nouveau souffle au jeu.

En bref, une nouvelle édition qui séduira les nouveaux joueurs et les collectionneurs, mais qui risque de décevoir bon nombre d'anciens du jeu.

Bayushi Geoffrey



Et les Scorpions ?

Pour ce qui est du contexte historique, les auteurs semblent plus ennuyés qu'autre chose par la voie qu'ils ont choisi de suivre. Théoriquement, le clan du Scorpion est dissous, et pourtant les auteurs font comme s'il n'en était rien. Leur école est présentée de la même manière que les autres, et rien n'est précisé sur les problèmes rencontrés par les membres de ce clan dans l'Empire. De peur de se fâcher avec une partie des joueurs, les auteurs se contentent de ne rien faire, de ne rien expliquer.



Legend of the Five Rings :
Player's Guide Second Edition
JDR en anglais édité par AEG
240 F - Disponible



Supplément en anglais pour GURPS
Steve Jackson Games

GURPS Steampunk

Le Steampunk est un genre "ludique" qui peut, pour nous autres Français, se résumer par un seul nom propre : Jules Verne. On y trouve des savants fous, des machines infernales, des voyages sur la lune, tout un délire scientifique qui plaît tant aux amateurs du genre. Pour l'instant, ils ne pouvaient s'adonner qu'à Château Falkenstein. Donc forcément, ils s'abstenaient... Désormais, ils pourront tout jouer, et même plus, grâce à un système de règles solide et une adaptation du thème quasiment parfaite. On peut simplement regretter que certains sujets soient, soit survolés, soit étudiés dans d'autres suppléments de GURPS (mais le vrai fan possède tous les suppléments n'est-ce pas ?). Il faut dire que 144 pages pour passer en revue toutes les possibilités de ce type d'univers, c'est bien limité. Pas la place de développer un monde cohérent, des intrigues solides. Pour tout cela, c'est à vous de travailler. Comme d'hab' avec GURPS.



Croc



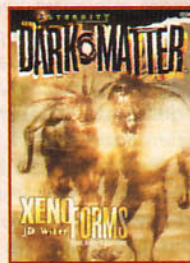
Scénario pour
Feng Shui en
français
Édité par Oriflam
75 F - Disponible



Xenofoms

Depuis que Hasbro a repris la barque, les gammes de JDR Wizards of the Coast ont la fâcheuse tendance à se réduire. Après *Alternity* et *Star Drive*, c'est au tour de *Dark Matter* qui n'a, dit-on, pas séduit un public assez large. Du même coup, la sortie des suppléments "s'accélère", la ligne éditoriale donne exclusivement dans les lieux communs, et les prix s'envolent. Pour preuve le très récent *Xenofoms*, un bestiaire de 96 pages en noir et blanc qui passe en revue une bonne cinquantaine de créatures pour la "modique" somme de 160 Francs. À la différence du *Monster Manual D&D3*, ce

supplément propose des idées d'aventures bien senties pour chacun des spécimens présentés. Les illustrations sont toujours aussi belles et le texte dans la même veine que celui du livre de base. En somme, un bon produit qui permettra aux meneurs de jeu de renforcer un peu plus le côté X-Files du jeu.

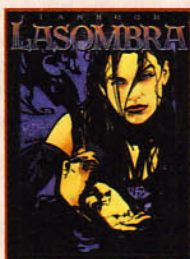


Supplément anglais
pour Dark Matter
Édité par WoTC
160 F - Disponible

Michaël Croitoriu

Clanbook Lasombra

Une fois n'est pas coutume, commençons par une inspi télé : si vous interprétez un Lasombra, vous devez de visionner la série *Profit* (huit épisodes, diffusés hélas sur le câble uniquement pour le moment). Vous y verrez comment un parfait psychopathe peut manipuler un entourage incapable de



Supplément en anglais pour
Vampire la Mascarade
Édité par White Wolf - 120 F

percer les couches de ténèbres, de secrets et de chantages dont il s'entoure. C'est ça, les Lasombas : des surdoués du pouvoir



derrière le trône, qui ricanent en tirant les ficelles. Ce ne sont pas des petits joueurs. Ils ne se reconnaissent aucun maître, et c'est bien pour cela qu'ils dirigent le Sabbat. Là où les Ventrués ont de l'honneur, les Lasombas ont du panache. Ils ont la beauté et le génie du mal. Et, désormais, un nouveau *Clanbook* plein à craquer d'infos utiles. En plus des rubriques habituelles (histoire, disciplines, archétypes, factions...), on y trouve des déclinaisons bienvenues de la Voie de la Nuit et des explications fascinantes sur l'Abyse. Bruce Baugh, co-auteur du génial *Doomslayers : Into the Labyrinth*, s'impose décidément comme une valeur sûre du Monde des Ténèbres.

Cyril

Quatre Bâtards

Un scénario *Feng Shui* avec des morceaux de Robin D. Laws dedans, ça fait vraiment le café. D'autant mieux quand ça commence dans le feu de l'action avec une fusillade en pleine inauguration d'orphelinat. Et quand la marmotte s'en mêle, on a finalement droit à un voyage organisé à travers les jonctions et à une baston réunissant sorciers, vampires, hélicoptères et tout le tralala, au sommet d'un barrage dont je ne me hasarderai pas à vous prédire l'avenir. Mais pourquoi sont-ils si méchants ces *Quatre Bâtards* ? Parce qu'ils cherchent à mettre un terme à la Guerre Secrète ? Parce qu'ils ne connaissent pas leurs parents ? Parce que comme Schwarzie, ils ont dévalisé une armurerie et juré de vous tuer ? Non, juste parce qu'il s'agit d'une super-production *Feng Shui* et que vos joueurs n'ont rien à faire ce week-end. En tout cas, je suis impatient de voir leurs têtes le jour où ils conteront fleurette à une bande de chimpanzés reconvertis en *boys band*...

Michaël Croitoriu

= Exterminateur - Le jugement =

Les nuits sont le domaine du mal. Vous le savez et vous allez y remédier. Petit problème, vous êtes le seul à le savoir et personne ne veut vous croire. La vérité serait-elle ailleurs ?

À bout portant dans la tête ! À fond la forme !

Génocidat... heu... *Exterminateur* est la traduction de *Hunter : the Reckoning*, le dernier jeu de White Wolf dans le Monde des Ténèbres. Personnellement, j'aurais préféré "Chasseur" ou "Traqueur", ça fait moins froid dans le dos (et c'est moins marqué qu'*Exterminateur*, franchement). Vous y incarnez des Imprégnés, autrement dit, des humains ayant pris conscience de la présence de monstres dans notre univers (en gros, vampires, garous, mages, spectres et morts-vivants). Ils sont les seuls dans un monde incrédule. Pourquoi et comment ont-ils réalisé la terrible vérité ? Bonne question. La CIA, le KGB, les petits-gris, la conjonctivite, la Technoc... (houps, pardon), ou bien Dieu Himself ? On ne sait pas. Bien entendu, ils décident de réagir et la chasse peut alors commencer...

Purifica... heu... *Exterminateur*, est un pur jeu de paranoïaques dans la lignée de films comme *Complots*, *Vampires* et *Invasion Los Angeles* (de Carpenter), *Ennemi d'État* ou *Le Sixième Sens*. Même si les auteurs s'en défendent, il n'est que l'exploitation et le développement en jeu complet de toute la gamme *Year of the Hunter*, ce qui est déjà pas mal.

Inquisit... heu... *Exterminateur* respecte l'architecture classique d'un produit White Wolf, y compris au niveau du labelling obligatoire des personnages (il faut bien vendre des suppléments, non ?). Donc, après un long chapitre d'introduction, vous aurez droit à la création du personnage, les règles, les conseils au Conteur et les annexes. Classique, habituel et efficace, rien à redire donc. La gestion des pouvoirs des monstres est expéditive mais cohérente.

La version française est assez fidèle à la version américaine, si ce n'est que certains termes sont traduits et pas d'autres (*Hunter-net* d'un côté, mais courriel de l'autre. OK, je sais que c'est le terme académiquement correct, mais ça n'en est pas moins ridicule. Un choix de format plus grand et un papier plus solide sont les seules différences notables. Un petit regret au niveau de certains fonds dont les grisés trop forts nuisent à la lecture et les quelques pages coupées bizarrement sur la fin (mais peut-être ai-je obtenu un exemplaire défectueux en service de presse). Un travail correct, donc.



Avec des morceaux de Buffy dedans

Écrabouilla... heu... *Exterminateur* est un bon produit... marketing ; un produit d'appel pour les autres gammes. Destiné à un public jeune, il n'hésite pas parfois à faire des raccourcis impressionnants quant aux créatures de la nuit (toutes catalogués comme "monstres"). Si des joueurs désirent en savoir plus, ils pourront se tourner vers les autres jeux (CQFD). D'un autre côté, s'il est pris avec un peu de recul et de finesse, *Exterminateur* peut s'avérer être un excellent jeu, oppressant et mouvementé, comme *Conspiration X*, *Delta Green*, *Tableaux de Chasse*, *Halls of Arcanum*, *Project Twilight*, *Hunter Hunted*, *Conspirations*, etc. Le choix est large...

Benoît Attinost



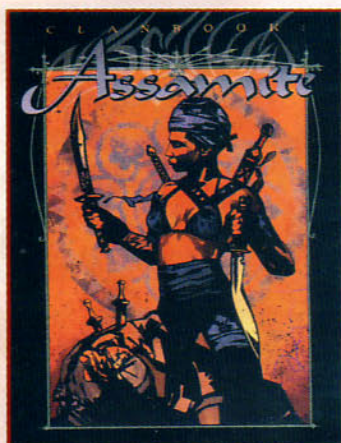
Ork, Gob and Troll Aid

Ami aventurier, tu n'as jamais ressenti de remord en trucidant un pauvre gob' ou en coupant la tête d'un petit dragon rouge à peine réveillé. Normal. Ce sont des monstres, des XP, et puis c'est un peu l'esprit du jeu. De même, ami investigateur, ne gagnes-tu pas en sérénité pour chaque Profond renvoyé dans la mer ? Normal. T'es un peu là pour ça. Mais, toi, ami Massacr... heu... *Exterminateur*, pourquoi t'acharnes-tu sur des gens dont on nous rabâche depuis des années que ce ne sont que des êtres torturés, des bêtes cherchant à sauver Gaïa ou même des illuminés ne voulant que notre bien ? Franchement, pourquoi arracher les ailes d'une fée ? Pourquoi faire exploser la tête d'un Chœur Céleste qui sert la soupe dans les bas-quartiers sous prétexte que c'est un Mage ? Pourquoi trituer un garou alors qu'il s'en prend à une usine de la Pentex ? Hein... Pourquoi ? Parce que c'est fun ? Ha... Ok. J'avais pas vu ça comme ça...



Exterminateur, le Jugement
JDR en français
Édité par Hexagonal
259 F - Disponible





Clanbook Assamite
Supplément en anglais pour
Vampire : the Masquerade
Édité par White Wolf
120 F - Disponible



Clanbook Assamite

Plus l'ombre d'un doute

Si ce supplément a un mérite, c'est bien de lever une bonne fois pour toutes le voile du secret sur un clan qui accumulait les clichés. Comme vous avez maintenant l'habitude de l'entendre dans les *Clanbooks*, tout ce qu'on a pu vous raconter sur les Assamites n'est que mensonge ou vision déformée de la réalité (ils font sûrement allusion aux maigres vingt pages de background du *Clanbook* précédent). Le point de départ de ce supplément est l'histoire du clan. Une fois n'est pas coutume, c'est bien détaillé, intelligemment pensé et bien plus clair qu'auparavant. Les morceaux de bravoure étant le récit (à multiples rebondissements) des affrontements entre Assamites et Baalis, et ses conséquences multiples.

2B3 or not to be

Le point fort de ce *Clanbook* est avant tout de bien nous éclaircir les idées sur l'esprit de clan et de caste qui lie les Assamites. Le clan est composé de trois castes : les vizirs (connaissance, politique et intrigue), les sorciers (magie et sortilèges) et les soldats (pas besoin d'un dessin). Chaque caste a ses disciplines vampiriques privilégiées, ses motivations, ses fonctions, une hiérarchie, et des domaines d'activité propres. Tout est si bien décrit que l'idée de créer des groupes composés uniquement d'Assamites germes dans l'esprit de bien

des meneurs ou joueurs. Pas moins de quinze pages sont consacrées à des nouveaux pouvoirs, avec un détail précis de la Thaumaturgie assamite et un développement appréciable de Quiétus. Il faut bien avouer que tout est décrit et très bien fait (notamment les lois d'Hakim) pour donner un nouveau relief aux Assamites. On regrettera cependant que le quotidien de la forteresse d'Alamuth ne soit pas décrit plus en détail.

On s'est promis, d'être toujours réunis

Les différents antagonismes et la complexité des rapports entre Assamites fidèles, antitribus et non-alignés sont également abordés. Ce *Clanbook*, incroyablement détaillé, est un must pour tous les accrocs de *Vampire* et semble prouver que l'éditeur a renoncé à faire de ses livres de clans, des espaces de non-dit. Espérons que les anglophobes n'auront pas trop à patienter pour obtenir ce concentré de bonnes choses.

Cédric Magot



House of Tremere

L'Enfer selon Tremere

Sombres sont les chemins du savoir.

J'ai toujours eu un petit faible pour le clan Tremere (*Magie oblige*). Il semble que l'équipe du Loup Blanc ait le même genre d'entichement. Après *Blood Magic Secret of Thaumaturgy*, *Blood Treachery*, la version révisée du *Clanbook*, voici *House of Tremere*, ou la description, par le menu, de Ceoris, la maison de bob-Sulot's Sucker-Tremere, himself.

Ce supplément n'est pas vraiment original mais est construit de façon solide, détaillée et complète, ce qui en fait un modèle du genre. Mieux, il fait découvrir ce clan sous un aspect assez nouveau mais bien peu flatteur. En le refermant, on en vient même à considérer les Tzimisce comme des braves gars. D'ailleurs, il est le complément parfait pour ceux qui jouent la *Transylvania Chronicle*.

On commence par un historique de Ceoris, une Chantry au cœur des montagnes transylvaniennes (ce qui rend un peu nerveux les voisins). Déjà les dangers extérieurs sont nombreux, mais en plus, les petites guerres intestines alourdissent l'ambiance. Goratrix d'un côté (le garnement) et Etrius de l'autre (le conservateur). Si Tremere est important, ces deux personnages sont les véritables architectes de Ceoris (de par leur position et leurs luttes).

Ensuite, après une courte localisation géographique et une description de la population locale, on passe au détail de Ceoris. La bâtisse est moins haute que profonde. De plus, elle est réputée impenable (des espions, des innocents, des Ravnos prétentieux et de véritables espions croupissent dans les geôles en attendant de terminer dans un laboratoire, dans les griffes d'une gargouille ou comme incubateur). Une exploration pleine de mauvaises surprises. Plus important que la pierre, on continue avec les crabes du panier en question. Enfin, on termine sur des additifs aux règles de magie qui font froid dans le dos, et une annexe sur les ramifications de Ceoris en Europe (notamment à Paris). Un supplément pour lecteurs matures et autres malades mentaux.

Benoît Attinost



House of Tremere
Supplément en anglais pour Vampire
the Dark Ages
Édité par White Wolf
129 F - Disponible



La Caste des Métabarons

La Caste des Métabarons est avant tout une BD en six tomes, signée Jodorowsky et Gimenez. Cependant, d'autres cycles rejoignent cet univers tels que L'Incal ou Avant l'Incal... Les éditions du Yéti ont eu l'excellente idée d'adapter cet univers de Space Opéra en JDR, pour notre plus grand plaisir. Le résultat est à la hauteur de nos espérances : un formidable livre en quadrichromie, plein d'illustrations.

Un univers de SF

Ce nouveau JDR va vous permettre de partir à la découverte d'un univers riche. L'empire s'étend sur plus de 22.000 mondes politiques majeurs, dirigé par l'Emperatriz Janus-Jana et le sénat. Une multitude de factions (Le Techno-Pontificat, l'Ékonomat...) s'affronte au détriment des populations. C'est dans cet univers sombre aux allures de fin de règne que les PJ vont évoluer. Ils vont pouvoir incarner une multitude de personnages, allant du pirate au mercenaire, en passant par les Shabda-Oud.

Parlons un peu technique !

L'équipe de création travaillant avec West End Games (le jeu est édité conjointement en anglais aux U.S.A.), le choix a été fait de reprendre le D6 system. Un système de règles facile d'utilisation, simple à assimiler, qui offre l'énorme avantage d'avoir été éprouvé (rappelez-vous Star Wars 1ère édition). En fait un personnage est défini par sept caractéristiques (Agilité, Savoir, Perception, Vigueur, Mécanique, Technique et Psionique) desquelles découlent des compétences. Le joueur possède dix-huit dés à répartir entre ses attributs puis sept dés pour augmenter ses compétences. Pour résoudre une action le meneur de jeu fixe une difficulté, et le joueur doit réussir à faire plus en lançant le nombre de dés de la compétence utilisée. C'est simple à gérer et très fluide, ce qui est un avantage pour les scènes de combat, même si certains pourront reprocher le trop grand nombre de dés à lancer pour chaque action.

Les particularités

Chaque personnage doit se conformer à un code de l'honneur qu'il se choisit. Ce dernier définit le personnage au même titre que son histoire et influencera les actions et les objectifs des PJ. Le débutant trouvera toute une liste de codes d'honneur. Le respect permet de gagner des points d'Amarax qui offre aux PJ la possibilité d'accomplir des actions d'éclat. Cela représente en quelque sorte les ressources intérieures du personnage. Pareillement les joueurs doivent éviter d'accumuler des points de Nécro-rève en se laissant aller à l'apathie qui règne dans l'univers, au risque de perdre leurs personnages.

La forme

Il s'agit d'un superbe livre tout en couleur regorgeant d'illustrations et d'encadrés qui facilitent la compréhension des règles, insistant sur des points ou en éclaircissant d'autres aspects. Le meneur débutant est réellement pris en charge et les auteurs ont fait un réel effort pour que le jeu soit lisible et agréable à lire. Toutefois, les meneurs expérimentés s'y retrouveront aussi, d'ailleurs les conseils pour maîtriser une partie sont perspicaces et n'ont rien de superflu. Une rubrique à lire et à relire.

Le fond

Outre les règles, cet ouvrage propose un court descriptif de l'univers de jeu, car le background sera contenu dans un autre ouvrage, à paraître sous peu. On retrouve toutefois un catalogue du matériel disponible, un court bestiaire, ainsi qu'une partie consacrée aux vaisseaux et aux règles permettant de gérer vols et combats spatiaux. La seule partie qui risque peut-être de poser problème aux maîtres débutants est celle concernant les pouvoirs psioniques, cependant un supplément sera consacré à ce sujet.

Au final, le JDR *La caste des Métabarons* s'avère être une merveille. On ne peut que saluer la performance car ce jeu s'adresse aussi bien aux débutants qu'aux joueurs expérimentés. Et peut-être qu'il réussira à toucher un public plus large. Alors ne tardez pas : le vaisseau décolle pour un fantastique voyage dans le Space Opéra.

Olivier Collin



La Caste des Métabarons
Le Livre de Règles
JDR en français
Édité par Yéti Entertainment
249 F - Disponible



Jeux de Rôles



Hunter-book : Martyr
Supplément en anglais pour
Hunter : the Reckoning
Édité par White Wolf
120 F - Disponible

Hunter-book : Martyr

Parmi les sept doctrines proposées aux personnages, celle des Martyrs est certainement la plus individualiste qui soit. Les humains appelés ("les Imprégnés" en VF) sont des croyants qui ont péché (oui, moi aussi ça m'agace) et qui cherchent à racheter leur existence en luttant contre les méchants monstres de la nuit : vampires, loups-garous, et même les gentils changelings. *Hunter-Book : Martyr* est construit de la même manière que ses prédécesseurs, sous forme de journaux intimes et de dialogues entre différents exterminateurs de cette doctrine. Les meneurs de jeu trouveront ainsi des idées d'introduction, les méthodes d'investigation et de lutte, les relations entre les Martyrs et les autres appe-

lés, des précisions sur leurs pouvoirs, etc. Le problème avec ce *Hunter-book* en particulier, c'est qu'il se noie dans un flot de généralités sur la foi, la culpabilité et la dualité Bien/Mal sans retranscrire comme dans les précédents des carnets d'aventures qui auraient pu être adaptées en scénario. Bref, c'est aussi chiant que des longueurs dans un roman de Stephen King. Peut-être que les romantiques pleurnichards y trouveront leur compte, mais ceux qui veulent casser du monstre en toute bonne foi (?) s'ennuieront ferme. D'ailleurs, pourquoi pondre un tel évangile pour un jeu... d'action ?!



Raphaël Mournat

179 F - Dispo

Superiors 4

Les Américains adorent les suppléments plein de nouveaux pouvoirs et de nouveaux trucs qui tuent de la mort. Et *In Nomine*, avec son 4ème livret de supérieurs en est une bonne preuve. À l'image de Vampire qui en est aux clans qui n'intéressent personne et aux araignées-garous, *In Nomine* propose ici des tonnes de supérieurs aux sphères d'influence plus qu'improbables. Le supplément est riche, illustré comme d'ordinaire (on aime ou on n'aime pas) et la créativité est au rendez-vous. Cependant, il est évident que les auteurs commencent un peu à racler les fonds de tiroir.



Valefor, Mammon et Vapula sont dignes de leurs équivalents français, mais Alaeon, le prince des secrets, est un peu

limite. On remarquera que Nisroch possède un autre nom chez nos amis ricains. Peur d'un procès ? Reste quelques idées de scénarios plus qu'un peu développées et qui risquent de bien tourner. J'ai bien aimé Mister

Supplément en anglais pour *In Nomine*
Steve Jackson Games
179 F - Disponible

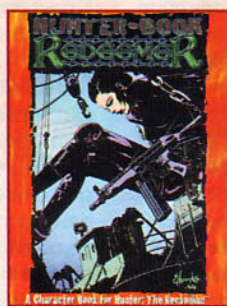


Hunter-book : Redeemer

Les Rédempteurs cherchent à connaître l'essence du mal qui dévore le Monde des Ténèbres en amassant le maximum de connaissances sur ses créatures, dans l'espoir de les ramener (?) sur les chemins de la foi. Ô surprise, *Redeemer* est plus intéressant que *Martyr*. Enfin, moins inutile. Réunissant des carnets de route de rédempteurs, il nous livre plutôt le portrait d'anti-héros au bord de la démente. Sa lecture nous révèle non seulement leur passé, leurs buts, tactiques... mais aussi des rumeurs sur les messages, des règles sur la folie, ainsi que des précisions sur leurs pouvoirs. Le problème, c'est que j'ai du mal à voir où White Wolf veut en venir : le



background ne colle pas avec le reste de la gamme, les "monstres" ne sont pas abordés... Bref, on reste dans le brouillard. Les *hunter-books* sont conçus afin d'aider des joueurs débutants à approfondir leurs personnages. Mais avec un peu d'efforts et d'imagination, ils pourront s'en passer. Restent quelques idées de chroniques pour les conteurs. Vraiment pas terrible. Pourquoi se faire du mal ?

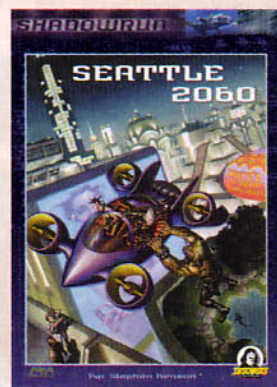


Hunter-book : Redeemer
Supplément en anglais pour
Hunter : the Reckoning
Édité par White Wolf
120 F - Disponible

Raphaël Mournat

Seattle 2060

Le truc bien avec les suppléments datés c'est qu'on sait du coup combien de retard ils ont. Pour *Seattle 2060*, ce n'est pas vingt jours qui vont vous faire hurler au scandale. Le texte est très similaire à la version anglaise et c'est donc avec plaisir que l'on retrouve la belle ville qu'est Seattle. Ce n'est pas qu'elle soit vraiment différente des autres villes cyberpunk mais elle est certainement la plus attachante, en accord direct avec le background du jeu. Haute technologie, basse technologie et esprit héroïque par-dessus tout. Les gangs ne sont pas vraiment complètement fous et la drogue est informatique. Cela permet de descendre la tranche d'âge des



Seattle 2060
Supplément en français pour
Shadowrun
Édité par Jeux Descartes
189 F - Disponible

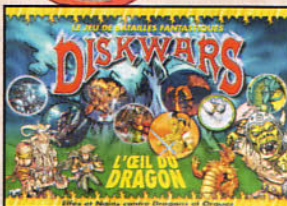
Croc

Le dernier rempart - L'œil du dragon

Ces deux grandes boîtes pour *Diskwars* sont en fait des packs de campagne complets pour le désormais célèbre jeu de "disks-figurines". Elles contiennent deux fois les règles du jeu (idéal durant les parties opposant des joueurs de sorts ou pour les joueurs débutants), une règle graduée spécialement pour *Diskwars* et quatre armées complètes (aléatoires) et un bon paquet de mercenaires (eux aussi aléatoires). Pour finir, chaque boîte contient un livret de plusieurs scénarios qui forment à chaque fois une campagne.

Passer le mur du fond, ça fait du bruit

La première boîte nous conte l'histoire d'une alliance impie entre les barbares d'Uthuks et les morts-vivants de Farrengast. S'opposant à eux, on trouve les chevaliers et les disciples. Les scénarios sont une série d'escarmouches qui dégènerent rapidement en une guerre totale entre le camp du bien et le camp du mal. Cette campagne est intéressante mais pas vraiment chaotique (lisez ce qui suit et vous verrez de quoi je parle). Cette boîte est idéale pour les débutants.



**Le dernier rempart
L'œil du dragon**
Jeu de plateau en français
Édité par Tilsit
260 F - Disponible



L'œil était dans la tombe et regardait Diskwars

L'œil du dragon est une pierre précieuse aux vertus magiques que tentent de s'approprier quatre races fantastiques : les elfes, les nains, les dragons et les orques. Ici, point d'alliance définitive et totale : les elfes et les nains sont un peu copains, mais ça ne va pas chercher loin. La puissance de l'œil du dragon fait tourner bien des têtes et les quatre camps finiront par se déchirer dans un immense conflit final. Les joueurs un peu plus expérimentés (et diplomates) apprécieront.



Elles sont bien pleines vos boîtes

Le format choisi pour vendre ces deux campagnes de *Diskwars* peut paraître un peu curieux : les boîtes sont un peu trop grandes pour leur contenu. Néanmoins, la valeur de ce qu'elles contiennent est top et si les boîtes sont grandes, c'est uniquement pour que Tilsit parvienne à vendre *Diskwars* au "grand public". Vu la qualité du jeu et de ces scénarios, c'est tout le mal que l'on peut leur souhaiter...



Lord Darish

Nains

Les "codex" pour *Warhammer Battle* sortent à vitesse régulière et sont décidément tous du même moule : un background impeccable et complet (ça change de ceux pour *WH40K* qui sont tout sauf complets, par rapport à la V2), un nivellement de la puissance des unités vers le bas, et des figurines plus faciles à peindre : ici c'est tout sur le métal et les cheveux de même couleur. Moins de variété mais aussi moins de chance que le débutant soit "repoussé" par de belles peintures qu'il estimera ne jamais pouvoir égaler. À mon avis c'est un mauvais calcul mais bon... Au niveau des réductions de puissance, on notera l'absence remarquable



des gyrocoptères impossibles à combattre et invisibles, et la puissance des héros revue à la baisse. Au revoir veaux, vache, cochon, nain blanc. Le reste est terriblement semblable à la version précédente. Les mineurs sont funs puisqu'ils débarquent, comme les scouts *Space Wolves*, derrière les lignes ennemies. Signalons aussi que Gavin "atrophie du bulbe" Thorpe a commis ce codex, et en particulier un petit bijou de ridicule : grâce à lui, désormais, les nains courent plus vite. La seule bonne chose, c'est que le Gav' a quitté *WH40K* et ça, c'est vraiment une bonne nouvelle.



Nains
Supplément en français
pour Warhammer
Games Workshop
110 F - Disponible



Croc



Codex Tyranides
Supplément en français pour WH40K
Édité par Games Workshop

80 F - Dispo Codex Tyranides

Voici le dernier gros Codex de la 3ème édition de *WH40K* (reste les *Sœurs de Bataille*). Il met à plat tout ce que la galaxie peut compter de bêtes qui grouillent, et le résultat est assez exhaustif. Pour savoir de quoi il retourne, lisez deux *Backstab* en arrière : ma preview est assez similaire au produit final. Étonnant non ? Reste que l'ensemble est passionnant pour tous les joueurs cafards. La plupart des *Tyranides* peuvent posséder des options qui rappellent les accessoires des autres peuples. Certaines races peuvent même muter considérablement. Le résultat est mi-figue mi-raisin. Les armées qui respecteront la règle de "toute option doit être visible sur la figurine" seront OK ; les autres seront des trucs grosbills contre qui personne ne voudra jouer (en cumulant ailes et sauts on obtient des créatures qui se déplacent de 30 centimètres et chargent de 30 centimètres, sans compter les règles de course pour certains). Choisissez vos adversaires avec soin !



Croc



Hitman

Poignard
d'or Micro

Hitman
Jeu vidéo
Édité par Eidos
350 F - Disponible

Dans la peau
d'un tueur !

Eidos propose un nouveau jeu excellent dans lequel vous incarnez un tueur. Vous allez devoir faire montre de finesse

et d'intelligence pour arriver au bout des vingt-six missions. Pour chaque contrat, vous allez devoir préparer votre attaque en choisissant vos armes (dix aux choix dont, par exemple, la corde à piano) puis repérer les lieux. Cependant, la discrétion est de rigueur si vous voulez honorer vos engagements. Il est indispensable de penser à cacher les corps et à ne pas se faire repérer par des témoins. Cependant, toutes les missions ne consistent pas uniquement à abattre quelqu'un ; il peut aussi s'agir de récupérer des objets même si le combat reste omniprésent. À noter qu'il n'est pas possible de sauvegarder en cours de mission, ce qui est parfois agaçant. Au fur et à mesure du jeu, vous commencerez à en apprendre sur votre propre personne. Le jeu est très simple d'utilisation. On a droit à une vue à

la *Tomb Raider* : tous les mouvements spéciaux sont gérés automatiquement (saut...) et sur l'écran un viseur permet de réagir au quart de tour en cas de problème. Au niveau des performances graphiques, le joueur sera satisfait à condition qu'il ait une grosse configuration, car là réside le principal problème. Sinon, les textures sont superbes et l'animation de bonne qualité, servies par la musique. On reste ébahi par les prouesses graphiques du jeu ; tout est fluide et le contrôle par la souris aidée du clavier facilite le jeu. *Hitman* allie qualité et originalité pour notre plus grand plaisir : ce jeu risque de devenir un futur must. En chipotant on peut arguer que le jeu n'offre pas la possibilité de jouer en mode multijoueurs, ce qui aurait pu être bien sympa. Mais au final il est à conseiller

aux apprentis assassins, qui pourront ainsi tester leurs capacités !

Olivier Collin



Gunman Chronicles

Le truc du mois

Créer un raccourci pour lancer le jeu sur votre bureau. Ouvrez ses propriétés puis ajoutez le texte suivant dans le menu "cible" : "-dev - console - game rewolf". En utilisant ce raccourci modifié vous pourrez désormais accéder à la console et tricher durant le jeu. En jeu tapez "_" (la touche peut changer selon les claviers, voici quelques codes : "impulse 101" (munitions), "god", "notarget" (invisibilité).



Gunman Chronicles
Jeu vidéo pour PC
Édité par Sierra
319 F - Disponible

Comment faire de l'ancien
avec de l'ancien

Chouette ! un *doomlike* utilisant le moteur de *Half-Life*, quelques heures de plaisir à shooter du monstre en perspective.



Quelques heures plus tard, c'est la mine défaite que j'éteins mon ordinateur, déçu du manque de qualité de ce pauvre jeu. Ce n'est pas qu'il est mauvais, c'est simplement qu'il n'apporte rien de nouveau.

Au début tout va bien, les tableaux sont jolis, l'intrigue est plutôt sympa et les monstres sont variés à souhait. Et puis... la lassitude vous gagne. Aucune nouveauté, aucune originalité, ce jeu est semblable au *Splim Fast* que mange avec délectation votre mère : ça ressemble à un truc pas mal, c'est tout aussi joli, le goût est très proche, mais définitivement cela ne nous apporte rien.

Attention, ma vision d'un bon *doomlike* est quelque peu limitée et nul doute que ce jeu saura séduire les plus lobotomisés d'entre vous. Pour ma part, j'attendais des pelletés d'ennemis, des flingues à plus savoir où se les mettre (pardon... où les mettre), en bref un p'tit *Doom* bien sympa et sans préten-

tion. Au lieu de cela je tombe sur un truc à progression linéaire (le chemin est soigneusement tracé, vous pouvez toujours rêver pour en sortir et vous balader à votre guise), sur des passages à la *Tomb Raider* (du genre, je saute de plate-forme en plate-forme, sauf que l'interface de *Half-Life* est pourrie pour ce genre de délire)...

À trop vouloir se la péter avec un jeu concept (genre super *Doom* avec un vrai scénario, un moteur dément...) destiné à impressionner les magazines de jeux vidéo, les auteurs ont oublié l'essentiel, le côté totalement fun et irréflecti d'un bon gros *doomlike*. En bref, un jeu pour inconditionnels d'*Half-Life*, les autres passeront leur chemin sans regret...



Geof



Grandia 2



Après Skies of Arcadia le mois dernier, la Dreamcast fait encore parler d'elle en s'octroyant l'un des titres les plus attendus de ce début d'année : j'ai nommé Grandia 2. Ceux qui se plaignaient du manque de JDR sur la console de Sega vont être aux anges, et ce n'est qu'un début...

Dans la plus pure tradition des JDR

Grandia est un de ces jeux qui ont marqué les fervents (et peu nombreux) défenseurs de la Saturn. Doté déjà à l'époque de graphismes 3D somptueux, d'une ambiance musicale splendide et d'un scénario en béton, vous vous doutez bien que ce second volet était très attendu par les fans. Je peux d'ores et déjà vous dire qu'ils ne vont pas être déçus, les novices non plus d'ailleurs. Dans cette nouvelle aventure, vous incarnez Ryudo, chasseur de primes et membre de la GeoHound, une organisation regroupant différents aventuriers. Dans un monde frappé de plein fouet par le mal, mille ans plus tôt, vous aurez la lourde tâche de sauver le genre humain des griffes de Valmar, Dieu du néant. Très classique dans son déroulement,



l'histoire vous assurera tout de même de nombreux rebondissements au cours des trente heures qu'il faut pour terminer le jeu.

Attention les yeux, c'est beau !

Et oui, pour soutenir le scénario de Grandia 2, Game Arts, le développeur, a eu la bonne idée d'utiliser pleinement les capacités de la Dreamcast dans le domaine de la 3D. Résultat, Grandia 2 est sublime : les décors sont vastes et extrêmement détaillés tandis que les personnages du jeu, plus que corrects, profitent du savoir-faire du développeur nippon en matière de *character design*. On regrette néanmoins la qualité plus que médiocre de la compression des vidéo en images de synthèse et les animations 2D. Ces dernières sont tout de même suffisamment belles pour rester à la limite de l'acceptable. Reste la bande-son qui, bien que d'un niveau inférieur à celle du premier volet, colle bien à l'ambiance générale du soft.

Et un de plus pour la Dreamcast

Si vous faites partie des heureux possesseurs de la 128 bits de Sega, je crois que vous pouvez commencer à réserver une petite place dans votre budget "jeux vidéo" de l'année 2001 sans trop hésiter : ce JDR est une vraie réussite dans tous les domaines. Ceux qui possèdent une PS2 n'ont qu'à se regarder Matrix en DVD...

Tom-Pouce et Fiffille GS



Grandia 2
JDR sur
Dreamcast
Disponible au
premier
semestre 2001
Disponible en import
450 F en version U.S.
399 F en v.f.

Orphen

Ah, enfin la première "critique" d'un jeu sur la dernière sortie des usines Sony, je veux parler bien sûr de la PlayStation 2 ! On va peut-être enfin savoir ce qu'elle a vraiment dans le ventre. Et pour ouvrir le bal, que diriez-vous d'un bon petit JDR ?

Une histoire abracadabrantesque (hummm)

Vous incarnez Orphen, un jeune sorcier en mal de sensations. En quête d'action, il décide un beau jour de partir, avec sa fine bande d'apprentis, vers un pays lointain. Hélas, sur la route qui le mène à sa destinée, il tombe nez à nez avec un horrible monstre ! Après un combat... sanglant, vous échouez sur une île mystérieuse : l'île du Chaos. Voilà le socle sur lequel toute l'histoire est basée. Vous l'aurez compris, ce n'est pas là qu'il faut chercher l'intérêt de jeu mais... ailleurs. Bien qu'il soit classé dans la catégorie JDR, Orphen a plus à voir avec un jeu d'aventure sans prétention. En effet, ni point d'expérience, ni caractéristiques des personnages : tout cela est réduit au minimum syndical. Néanmoins, un effort a été fait du côté des combats qui sont assez dynamiques, même si, à la longue, ils deviennent plutôt barbant.



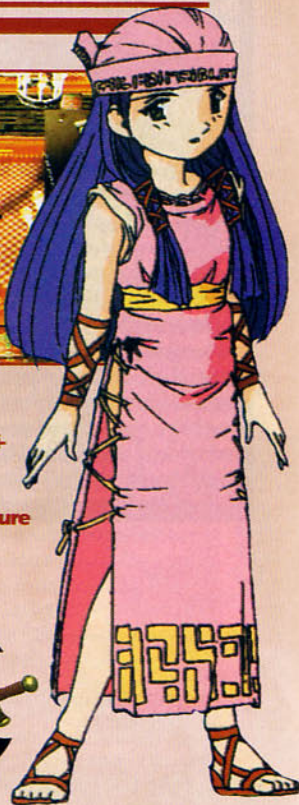
Graphiquement, c'est le début de la PS2

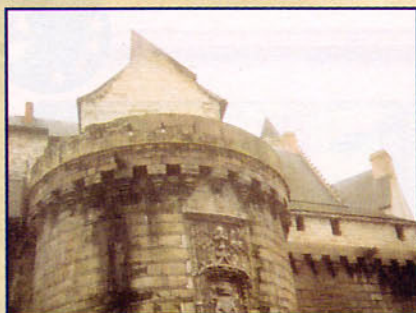
Bien que décevants par rapport aux possibilités réelles de la machine, les graphismes tirent leur épingle du jeu. Les décors sont assez détaillés et la lumière est gérée, ma foi, de bien belle façon. De très beaux effets visuels viennent rythmer les combats mais les bruitages gâchent tout le reste. En résumé, on pourrait allègrement qualifier Orphen de pur... brouillon, dans la lignée des autres jeux PS2. Si le côté graphique du soft est de très bonne facture (c'est quand même une 128 bit !), il manque quelques ingrédients essentiels dans la mixture Orphen : un scénario, une bande-son digne de ce nom, des dialogues et un *game-play* minimum. Je ne vous le déconseille que trop vivement...

Tom-Pouce & Fiffille GS



Orphen : l'Héritier des Sorciers
JDR et d'aventure
sur PS2
Disponible
399 F





Les bonnes adresses nantaises :

La Guilde d'Avalon

Club de JDR, de plateau et de Jeux de cartes (Magic).

☎ : 02 40 20 16 72 (Steve)

☒ : Association de jeux de simulation, 9, bd Vincent Gâche, 44200 Nantes.

Stratégie et Maléfices

Club de JDR, jeux de guerre avec figurines, jeux de plateau ainsi que la Mascarade.

☎ : 02 40 30 02 33 (F. Dornias)

☒ : Tie Keltiek, 3 rue Harouys, 44000 Nantes.

Le Temple du Jeu

Boutique essentiellement centrée sur les JDR, jeux de cartes, jeux de plateau et avec figurines.

☒ : 8 rue de l'Héronière, 44000 Nantes.

☎ : 02 51 84 05 05 ou 02 40 69 57 98.

Sortilèges

On y vend des JDR, de société (dont la plupart sont "originaux") et beaux jeux de bois.

☒ : 7 rue des croissants, 44000 Nantes

☎ : 02 40 12 14 99

Orc n'Troll

L'originalité de cette boutique de JDR réside dans son dépôt-vente conséquent.

☒ : 11 rue de Briard, 44000 Nantes

☎ : 02 40 12 06 12

Le Hobos' social club :

Un bar associatif sympa tenus par de jeunes nantais, proposant de nombreuses animations à un prix modique (soirées guinguettes, bouffe, vidéo...).

Ouvert les jeudi, vendredi et samedi soirs. Pour faire autre chose que jouer !

☒ : 27, rue Fouré, 44000 Nantes.

Les reporters de Backstab débarquent à l'improviste bientôt chez vous :

Février : Tours

Mars : Mars comme la planète !

Avril : Strasbourg

Mai : Toulouse

À l'improviste... Nantes !

Zou ! Deux heures de tégivé et me voilà dans le hall de la gare de Nantes. À l'intérieur de mon sac, un appareil photo en carton, un vague bloc-notes et un stylo bic moribond. Aucune idée de ce que je vais faire, je connais à peine la ville et surtout pas ses rôlistes. De plus le rédac'chef m'a généreusement refilé une part des cinquante-quatre virus qu'il se trimballe depuis trois semaines. Bref, je suis mal barré... Au fait, je suis là pour quoi, déjà ?

Peut-être pour le dossier ? Dossier rêve... Rêve = psychanalyse ; psychanalyse = folie ; folie = jeux de rôles. On m'a fait pas à moi ! Je vais donc devoir psychanalyser des rôlistes. Dur... Je vais me faire passer pour un rédacteur de Backstab, ça sera plus facile.

Stratégie & Maléfices

Pas cool le meneur... Après moult péripéties dignes des meilleures blagues de Cyril, le style de fardeaux que l'on doit assumer tout seul, nous nous retrouvons devant un mystérieux donjon à trois niveaux, avec plein de joueurs à l'intérieur en guise d'effets spéciaux. Il s'agit de l'ancre de Stratégie & Maléfices, l'une des plus anciennes (la plus ancienne ?) association de jeu de l'hexagone.

Mais laissons la parole à Marc Poulain, membre du bureau.

Profil type : responsable d'un club de jeu

Backstab (BS) : vingt ans d'existence, le bel âge pour une association...

Marc Poulain (MP) : "Strat'" a connu pas mal de changements récemment. Avant, nous ne pratiquions que les JDR et jeux de plateau, mais nous n'arrivions pas à capter un grand public. Depuis trois ans, nous nous sommes donc ouverts aux jeux avec figurines, comme Warhammer Battle et 40.000, afin de capter un jeune public qui n'est pas passé par le JDR. Comme tu vois, ça a plutôt bien marché...

BS : votre association semble adopter des règles particulières...

MP : nous sommes divisés en différents secteurs : jeux avec figurines, la Mascarade, les jeux de plateau, etc., avec un responsable pour chaque activité. Le problème, c'est que tout le monde n'y met pas du sien.

Récemment, on a fait une AG exceptionnelle à cause de la propreté des locaux, qui laissait à désirer. Nous sommes plusieurs assoc' à cohabiter ici, et le bâtiment est classé. On est bien obligé de faire des efforts...

BS : ahhh... Ce sont les joies de la vie associative !

MP : l'engagement associatif, c'est passionnant, mais il faut beaucoup donner. Cela empêche sur ton temps de jeu, de sommeil...

Tu peux même être obligé de te lever à cinq heures du mat', parce que personne n'a les clés pour fermer les locaux.

BS : et vous jouez à quoi, sinon ?

MP : en ce moment, il y a deux campagnes de L5A en parallèle, du Shadowrun, Deadlands, Septième mer, Warhammer RPG et AD&D 2. Plus ponctuellement, on joue aussi à Scales, Nephilim, Conspiracy X....



BS : je sens que vous préparez quelque chose...

MP : hé bien, on va fêter les vingt ans de Stratégie & Maléfices. Les 17 et 18 février prochains, on organise des journées portes ouvertes.

BS : hum... Il ne nous reste plus qu'à faire circuler l'annonce, je crois... Bonne continuation !

Alors que nous sirotions tranquillement une bière, Yannick et moi, dans un bar, nous entendons comme des voix nous chuchoter un étrange message dans l'oreille : "La Terre, telle que nous la connaissons, est sur le point de tomber dans les griffes des Monstres de la Nuit. Il faut que vous vous leviez et que vous partiez à leur poursuite". Mazette, un Exterminateur en GN ? Hé, je veux bien bosser le week-end, mais ça non, c'est pas syndical...

Un repaire de sorciers

Tiens donc, une boutique de jeux... Ma foi, plein de jeunes devant des étagères et deux vendeurs cherchant à les mener à leur perte... Premiers Âges, passe encore mais In Nomine Satanis, Vampire et pire, Exterminateur, quand même, ça me semble bien étrange tout ça. Je vais essayer de m'infiltrer.

Profil Type : vendeur dans une boutique de jeu, ancien professionnel du GN

Backstab (BS) : présente-toi, en quelques mots...

Laurent Jactat (LJ) : je joue depuis 1982. Oui, je sais je fais jeune, mais j'ai commencé tôt grâce à mon frère qui avait ramené Donj' des USA. En fait, nous n'avions pas la télé, un choix parental, et nous avons construit notre imaginaire au travers des JDR, de la lecture du Seigneur des Anneaux, etc. Nous étions plus acteurs que spectateurs, en quelque sorte... Après j'ai



pas mal participé à la vie associative, notamment au travers d'une association à Angers, et je me suis occupé au milieu des années 90 d'une entreprise spécialisée dans la réalisation de GN.

BS : je vous ai espionné un moment, et j'ai vu que vous conseillez pas mal les nouveaux joueurs...

LJ : en fait, il manque des produits d'appel, susceptibles d'amener des nouveaux joueurs au JDR. Je leur conseille la vieille boîte d'initiation à AD&D, mais en dehors de ce produit j'ai du mal... Elle est surtout achetée par des parents déjà joueurs, afin de faire découvrir à leurs enfants le JDR.

BS : le JDR pourrait-il devenir grand public ?

LJ : non, je ne pense pas qu'il y arrive... Ce n'est pas de l'élitisme ; c'est un loisir qui demande beaucoup de temps, que n'ont pas forcément les "gens installés dans la vie" (boulot, femme et enfants). Ou qui n'ont pas envie ; une majorité de personnes reste très réticente aux JDR. Mais nous n'hésiterons pas à leur conseiller, par contre, des jeux de bois, éducatifs, de plateau...

BS : tu as des projets ?

LJ : nous sommes en train de développer, avec des amis, un projet de ville médiévale pour cet été...

BS : avec le système D20 ?

LJ : il y a encore six mois, cela ne nous aurait pas tenté... Mais maintenant...

Profil-type : gérante de boutiques

Backstab (BS) : bonjour. Si on commençait par les présentations ?

Lucie-Marie Chapuis (LMC) : je suis gérante de deux boutiques, celle-ci et une autre sur Angers. J'ai pris la succession de mon père. Mon but clairement défini, c'est d'amener le plus possible les gens qui entrent dans la boutique à jouer... à tout. J'en fais vraiment mon cheval de bataille. J'essaie de faire franchir aux clients des grades de difficulté, en proposant des jeux de plus en plus complexes - passer des "petits jeux de cartes" aux Colons de Katane, pour finir à Civilisation...

BS : tu parles passionnément de ton travail...

LMC : depuis l'enfance, je suis baignée dans une ambiance ludique, ça aide... Actuellement, je joue toujours, pas beaucoup aux jeux de rôles, plutôt à des jeux de société et de cartes, surtout allemands, ces temps-ci. Je suis une joueuse dans l'âme, et je regrette que jouer ne soit pas un acte naturel en France.

BS : comment ça, le jeu n'est pas naturel ?

LMC : au cours d'une soirée, les gens préféreront picoler ; si on leur propose de jouer, il y aura des réticences. Alors que chez nos voisins européens, comme les Allemands, les Anglais ou les Espagnols, on joue plus régulièrement et à autre chose que le tarot... Mon rêve, ça serait que les manifestations comme celle de Parthenay se multiplient ; d'ailleurs ça serait intéressant de faire ça ici, à Nantes...

Après cet accueil chaleureux (merci pour les cafés), je me retrouve dans la froidure, seul et abandonné. Va falloir que je relise ma feuille de perso. Tiens, griller un point de chance... Mais quel est ce mystérieux vagabond qui, tel un Titanic dans un verre de whisky, fend vaillamment la brume ?

- "Salut, que me veux-tu ?

- Tu me sembles perdu et je vais te servir de guide...

- Ah ! Tu fais partie des fameux PNJ... Enchanté, moi c'est Roger.

- Et moi c'est Yannick. On a le choix, soit on écrit les dialogues de D&D2 le film, soit tu finis ton reportage. Que fais-tu ?"

Pierre Roy est le patron d'une boutique de jeu bien particulière...

Backstab (BS) : tu remontes le fil de l'évolution économique... Le troc, tu arrives à en vivre ?

Pierre Roy (PR) : effectivement, je fais uniquement du troc et du dépôt-vente. Mais ça marche, faut pas croire, je compte même me procurer des nouveautés d'ici peu...

BS : quels types de joueurs tu touches ?

PR : j'ai deux publics typiques. Pour les figurines et les cartes, essentiellement des collectionneurs. Et pour les wargames, il s'agit de personnes radicalement différentes, des collectionneurs plus âgés à la recherche d'incunables de chez Avalon Hill, par exemple. Mais pour les JDR, c'est plutôt des jeunes... qui n'ont pas beaucoup d'argent.

BS : et quels sont les hits du moment du passé ?

PR : AD&D première édition, deuxième édition, en français, en anglais... Il y a même des Parisiens qui viennent claquer leur paye pour récupérer des perles rares.

BS : et en français ? Labyrinthus ? L'Ultime Épreuve ?

PR : français, français... Heu... Oui ! INS/MV bien sûr ! Toute la première édition, ça marche toujours du tonnerre... Et sinon... Laisse-moi réfléchir... Hurllements aussi...



Jeux de Rôles

- 17 et 18 février 2001 - Chamalières (63)
Cette convention vous permettra de participer à plusieurs tournois, avec de nombreux lots à la clé. Deux tournois spéciaux mettront en interaction un nombre restreint de tables, représentant des clans de samourai différents (LSA) ou des guildes rivales (Guildes / El Dorado). Réservez votre place au plus vite ! Des tables libres de JDR, des démos de figurines et un tournoi Magic seront également organisés. L'inscription n'est que de 10 F.
Tel : 06 88 48 09 66 (François)
E-mail : laconventionajc@multimania.com



Grandeur Nature

- Du 16 au 18 février - Paris (75)
Cosmos 3000 est un GN Space Opéra qui ne se prend pas vraiment au sérieux. Quelque temps après la fin de Cosmos 2999... Voilà Cosmos 3000 ! Le saigneur Robert Vador est heureux d'accueillir les Commissions d'Enquête de la Fédération à bord du Pacifica Princess, pour une croisière festive qui montrera à l'univers entier qu'il n'y a pas lieu de s'alarmer. Sauf si les mystérieux actionnaires voilés de la société de cartes Ziva profitent de l'entrée en bourse de l'Eglise néo-catholique pour tenter une OPA. Alors là, tout peut arriver... Le prix d'inscription est de 450 F. Adresse : Hervé au 01 41 73 35 74, Olivier au 01 41 13 78 97 ou au 06 60 85 78 97. E-mail : orga@cosmos3000.org

- Du 2 au 4 mars - St Dié (88)
"Genèse d'un royaume" est un GN familial, s'adressant aux plus jeunes comme aux joueurs confirmés. Il se déroule dans un site enchanteur, les Forges de St Heren, aux paysages beaux et variés, permettant de s'évader dans d'autres temps. Près de cent rôles sont prévus, et il y en a pour tous les goûts (action, diplomatie, ambiance...). Les festivités commencent le vendredi à 19 heures, pour s'achever le samedi matin à 8 heures (la nuit est «jouée»). PAF max. 170 F (possibilité de réduction suivant la qualité des repas, l'adhésion ou non à la FédéGN...). Adresse : Patrick Poirot, 4 rue des trois villes, 88100 St Dié. Tel : 03 29 56 03 67 (le soir, avant 22 h).



La Mascarade à Nantes... et ailleurs !

La Mascarade est une association à l'échelon hexagonal, qui regroupe actuellement près de cinq-cents membres. Elle propose de jouer des vampires à l'époque contemporaine dans le contexte du jeu du même nom. L'investissement financier est souvent minimal (un peu de maquillage, un coût d'adhésion généralement très faible...). La section nantaise regroupe près de soixante-dix membres, et elle est très pédagogique envers les nouveaux venus.

Pour tous renseignements : camanantes@free.fr, ou bien contactez l'association Stratégie et Maléfices.



La Mascarade nantaise

Il s'agit de la version grandeur nature du populaire *Vampire*, qui ne cesse de drainer des membres depuis sa création. Nous avons interrogé Stéphane Henry, membre de la coordination nationale et Féaux de Nantes...



Backstab (BS) : en gros, ça représente quoi la Camarilla à Nantes ?

Stéphane Henry (SH) : trente-quatre joueurs réguliers, dont la moitié sont issues de Stratégie & Maléfices. Elle se joue depuis cinq ans, avec une reprise en 98. Nous manquions en effet de salles, et on a donc décidé de rejoindre Stratégie et Maléfice fin 99. L'un des avantages d'être au sein de cette association, c'est que les parties sont gratuites.

BS : quels sont les événements récents ?

SH : nous avons fait une partie d'importance en juillet dernier à Orléans, qui a réuni cent-sept joueurs. Les Duc d'Orléans et de Normandie se sont rencontrés, sur fond de crise dans le clan Malkavian. Il y a eu des tractations autour d'un rite que détenaient les Nosferatus depuis plusieurs mois. La partie nationale, elle, s'est déroulée à Menny sur Loire, en octobre dernier. François Villon fêtait l'anniversaire de son incarnation, et cela nous a aussi permis de rencontrer des joueurs européens.



BS : quelle est la répartition en clans ?

SH : assez équilibrée... Entre cinq et sept membres pour chaque clan de la Camarilla. Nous avons en plus deux Giovanni et une meute du Sabbat, mais qu'en PNJ. Nous avons aussi eu des PNJ Loups-Garous. Pour avoir un déguisement cré-dible, ils montaient des échasses, avec un long manteau et un

étudiant en arts plastiques leur avait fait des poils en maquillage. Le problème, c'est que les joueurs étaient tout minces, et ça le faisait pas.

BS : hum... On peut être mince et svelte, non ? Non... Bon, passons. Quels sont les rôles des organisateurs, dans tout ça ?

SH : les conteurs préparent les scénarios. Ils se réunissent régulièrement au niveau national afin d'harmoniser le tout. Quant à moi, dans tout ça, je suis "coordinateur"... Mais tout ne pourrait pas se faire sans la participation des joueurs, qui doivent réellement s'impliquer dans les parties pour y trouver du plaisir. Il s'agit d'avoir une attitude d'acteur, et non pas de consommateur.



Propos recueillis par Raphaël Mournat et Yannick Fauvinet

Remerciements : Hobos' social club & Cie

Mags & Zines

Ravages n° 3

nous propose, outre les rubriques de news jeux, livres, BD... une aide de jeu sur les magiciens dans *Confrontation*, une petite extension pour *Blood Bowl*, le descriptif d'une nouvelle unité pour *Warhammer 40.000*, une étude sur le rôle des héros dans *Demonworld*, la présentation de règles pour jouer à *Vector Race*, un jeu qui permet de créer des courses de vaisseaux futuristes et enfin une grosse aide de jeu présentant le décor d'une campagne pour *Warhammer Battle* tournant autour d'une imminente conjonction magique. Un numéro toujours aussi beau mais que j'ai trouvé moins passionnant à lire.

Ravages n° 3 - 39 F.



des adresses - en bref le plein d'informations. **Vae Victis** n°36, 39 F, Histoire et Collections, 5 avenue de la République, 75541 Paris Cedex 11

Galaxies

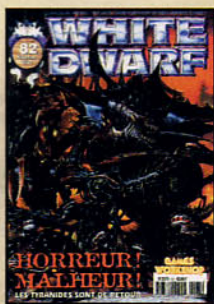
est un magazine consacré à la SF proposant un dossier sur un auteur, des nouvelles ainsi que différentes rubriques. Pour le numéro 19, le lecteur a droit à un dossier consacré à Laurent Genefort, un brûlant hommage à Serge Delsemme, trois nouvelles dont une de Connie Willis et un report sur Utopia 2000. Galaxies s'adresse avant tout aux passionnés de SF. Une revue spécialisée de bon niveau.

Galaxies n°19, 60 F, BP 3687, 54097 Nancy Cedex



Le n° 3 du **Ronin** est disponible. Je rappelle qu'il s'agit d'un fanzine consacré au JDR *L5A*, réalisé par une seule personne (chapeau bas !). Cette fois-ci le lecteur trouvera un article consacré à la médecine, extrêmement bien réalisé. On découvre ainsi l'école de guérisseurs de la famille Kitsuki, qui peut offrir des perspectives de jeu intéressantes. Bien évidemment un scénario est proposé. Et pour finir on a même droit à un récapitulatif des différentes familles et de leurs écoles. Un fanzine de qualité que je conseille encore et toujours de lire - de plus c'est une initiative à soutenir. Si d'autres fans du monde de Rokugan ont des idées, je les invite à se mettre en contact avec le rédacteur du Ronin.

Le Ronin n°3, 12 F, Romain d'Huissier, 7 place de Lattre de Tassigny, 51100 Reims



White Dwarf profite de la sortie du *Codex Tyranides* pour nous proposer un numéro (N°82, 42 F) résolument *Alien*. Le fan de *WH40K* sera comblé, entre autres par l'excellent focus sur les Dark Angels. Pour *Warhammer Battle*, à signaler l'aide

consacrée à l'usage des tirailleurs. Un numéro bien meilleur que le précédent.

White Dwarf n°82 - 42 F

Vae Victis

est une revue consacrée aux jeux d'histoire. Au sommaire du n° 36, un jeu en encart complet proposant de rejouer la Guerre de Sécession, des critiques d'ouvrages, de jeu y compris vidéo et un article passionnant sur la campagne de France de 1940. Cette revue est une bible pour le passionné de jeu d'histoire qui y trouvera des conseils de jeu,



Faeries

est une revue consacrée à la Fantasy au sens large. Au sommaire du numéro 3 des nouvelles francophones et anglophones, un dossier consacré à Kristine Kathryn Rusch, un focus sur *Lanfeust de Troy* et de nombreuses critiques de romans et BD.

Faeries est un magazine allie toujours qualité et sérieux. Un magazine à recommander aux nombreux fans de Fantasy. Ils ont enfin leur revue !

Faeries n°3, 59 F, 127 rue Amelot, 75001 Paris

Bifrost

n° 21 est disponible. Il nous propose une longue nouvelle de Thomas Day, un entretien avec JL Fetjaine (l'auteur de la *Trilogie elfique* chez Belfond), une rencontre avec l'auteur américain Gardner Dozois, une étude sur *Grendel* plus la première partie d'un historique consacré à la mythique revue *Amazing Stories*, sans oublier les habituelles rubriques. Un numéro de qualité à conseiller aux fans de SF.

Bifrost n°21, 45 F, Le Béal, 6 rue Charles Lefebvre, 77120 Avon/Fontainebleau

L'Elfe Noir

devrait dire quelque chose aux joueurs parcourant le net, il s'agit en effet d'un site (www.sden.org) animé par des rôlistes pour les rôlistes. Il propose de nombreux scénarios ainsi que des aides pour différents jeux. Ils invitent d'ailleurs tous les rôlistes à venir participer afin de rendre le site encore plus vivant. Plus fort encore, *L'Elfe Noir* devient un fanzine qui propose lui aussi des scénarios et des aides de jeu, en intégrant des données propres que l'on ne retrouvera pas sur le site. Pour leur premier numéro, fini un peu dans la précipitation (c'est eux qui le disent), le lecteur trouvera cinq scénarios (*Cthulhu*, *AD&D*, *Pendragon*, *Earthdawn*, *Deadland*) et trois aides de jeu (un dossier sur les templiers, le combat de masse pour *Earthdawn*, recycler ses cartes *Magic*). Un premier numéro qui laisse augurer de très bonnes choses.

L'Elfe Noir n°1, Association L'Elfe Noir, 5 rue de France, 59830 Wannahain
E-mail : Groupe@sden.org



Les gagnants du concours D&D - le film (BS n°25)

La bonne réponse était "barbare" et "moine".

Liste des gagnants :

Du 1er au 5ème lot (un produit JDR de D&D 3, un livre sur le making-of du film, une place de cinéma, un roman sur le film Donjons & Dragons et un roman D&D) : S. Fabre (45), O. Darles (64), L. Ozon (93), L. Papaïs (41), D. Szpack (84).

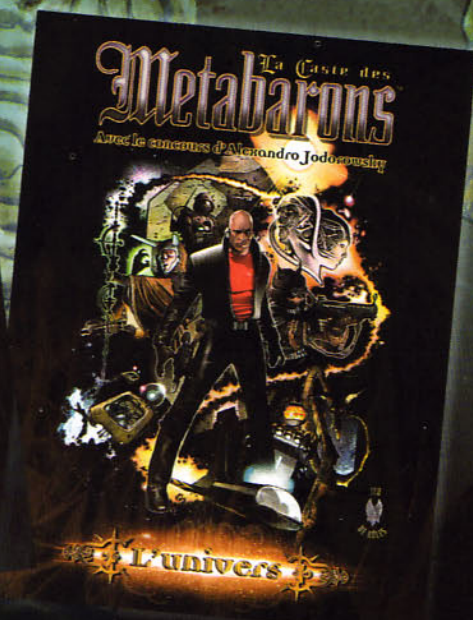
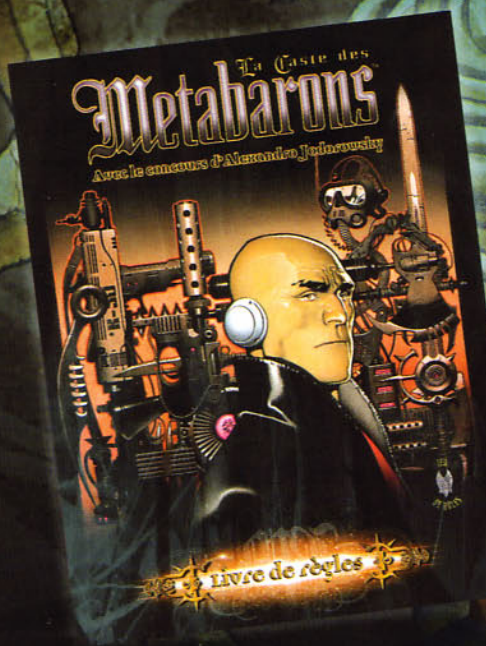
Du 6e au 10e lot (un produit JDR de D&D 3 (Player's Handbook, Dungeon Master's Guide ou Monster Manuel...), une place de cinéma, un roman sur le film Donjons & Dragons et un roman D&D) : S. Gabaupe (65), A. Leromain (75), G. Ribot (94), V. Ridet (29), G. Aguirrebengoa (95).

Du 11e au 20e lot (un produit JDR de D&D 3 (Player's Handbook, Dungeon Master's Guide ou Monster Manuel...), un roman sur le film Donjons & Dragons et un roman D&D) : T. Doisneau (33), V. Ricard (33), F. Bagnha-Gamon (75), L. Charlot (93), M. Pierrat (80), O. Forma (66), F. Isiez (67), C. Mettavant (75), C. Guyonvarc'h (72), N. Hertout (60).

Du 21ème au 25ème lot (un produit JDR de D&D 3 (Player's Handbook, Dungeon Master's Guide ou Monster Manuel) : F. Delpuech (67), M. Chachagne (95) L. Dumont (01), A. Valentin (59), J.-F. Commageas (19).



La Caste des
MetabaronsTM
TON HONNEUR EST EN JEU !



JEU
DE RÔLES

WEGTM

Distribué par Millennium - Tél. : 33 (0)5 34 36 40 50
www.metabarons.com • www.humano.com • www.westendgames.com • www.enteryeti.com

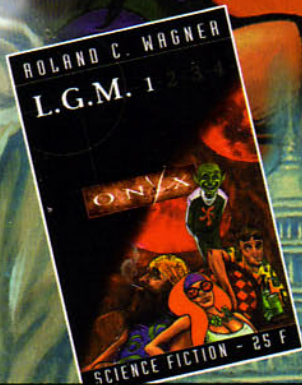
YetiTM
ENTERTAINMENT

DES ROMANS À SUIVRE

Tout arrive un jour...

100 pages
25 Frs

ONIX



■ A partir de Février en boutique de jeu, et fin Mars en librairie ■